

ESX-1 Music Production Sampler

取扱説明書











安全上のご注意

ご使用になる前に必ずお読みください

ここに記載した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の方々への危害や損害を未然に防ぐためのものです。
注意事項は誤った取り扱いで生じる危害や損害の大きさ、または切迫の程度によって、内容を「警告」、「注意」の２つに分けています。これらは、あなたや他の方々の安全や機器の保全に関わる重要な内容ですので、よく理解した上で必ずお守りください。

火災・感電・人身障害の危険を防止するには

図記号の例

	△ 記号は、注意（危険、警告を含む）を示しています。 記号の中には、具体的は注意内容が描かれています。左の図は「一般的な注意、警告、危険」を表しています。
	⃠ 記号は、禁止（してはいけないこと）を示しています。 記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「分解禁止」を表しています。
	● 記号は、強制（必ず行うこと）を示しています。 記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「電源プラグをコンセントから抜くこと」を表しています。

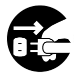
以下の指示を守ってください

⚠警告

この注意事項を無視した取り扱いをすると、
死亡や重傷を負う可能性が予想されます



- **AC/ACパワーサプライのプラグは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込む。**
- **AC/ACパワーサプライのプラグにほこりが付着している場合は、ほこりを拭き取る。**
  感電やショートの恐れがあります。
- **本製品はコンセントの近くに設置し、AC/ACパワーサプライのプラグへ容易に手が届くようにする。**



- **次のような場合には、直ちに電源を切ってAC/ACパワーサプライのプラグをコンセントから抜く。**
  ○ AC/AC パワーサプライが破損したとき
  ○ 異物が内部に入ったとき
  ○ 製品に異常や故障が生じたとき
  修理が必要なときは、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへ修理を依頼してください。



- **本製品を分解したり改造したりしない。**



- **修理/部品の交換などで、取扱説明書に書かれている以外のことは絶対にしない。**
- **AC/ACパワーサプライのコードを無理に曲げたり、発熱する機器に近づけない。また、AC/ACパワーサプライのコードの上に重いものを乗せない。**
  コードが破損し、感電や火災の原因になります。
- **大音量や不快な程度の音量で長時間使用しない。**
  万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。
- **本製品に異物（燃えやすいもの、硬貨、針金など）を入れない。**
- **温度が極端に高い場所（直射日光の当たる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など）で使用や保管はしない。**
- **振動の多い場所で使用や保管はしない。**
- **ホコリの多い場所で使用や保管はしない。**



- **風呂場、シャワー室で使用や保管はしない。**



- **雨天時の野外などのような湿気の多い場所で、使用や保管はしない。**
- **本製品の上に液体の入ったもの（水や薬品等）を置かない。**
- **本製品に液体をこぼさない。**



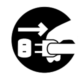
- **濡れた手で本製品を使用しない。**

⚠注意

この注意事項を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性
または物理的損害が発生する可能性があります



- **正常な通気が妨げられない所に設置して使用する。**
- **ラジオ、テレビ、電子機器などから十分に離して使用する。**
  ラジオやテレビ等に接近して使用すると、本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。また、ラジオ、テレビ等に雑音が入ることがあります。
- **外装のお手入れは、乾いた柔らかい布を使って軽く拭く。**
- **AC/ACパワーサプライをコンセントから抜き差しするときは、必ずプラグを持つ。**



- **長時間使用しないときは、AC/ACパワーサプライをコンセントから抜く。**



- **他の電気機器の電源コードと一緒にタコ足配線をしない。**
  本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。
- **スイッチやツマミなどに必要以上の力を加えない。**
  故障の原因になります。

- **外装のお手入れに、ベンジンやシンナー系の液体、コンパウンド質、強燃性のポリッシャーは使用しない。**
- **不安定な場所に置かない。**
  本製品が転倒してお客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。
- **本製品の上に乗ったり、重いものをのせたりしない。**
  本製品が損傷したり、お客様がけがをする原因となります。

データについて

操作ミス等により万一異常な動作をしたときに、メモリー内容が消えてしまうことがありますので、大切なデータはスマートメディア™にセーブしておいてください。またデータの消失による損害については、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

真空管について

本機の真空管を交換しないでください。
消耗や故障のため交換する場合は、サービス・センターにお問い合わせください。

目次

1. はじめに

このたびはELECTRIBE SX(以降ESX-1)をお買い上げいただきましてありがとうございます。
ESX-1は初心者からマニアな方々までにお使いいただける、オリジナリティーのある音楽を生み出すことができるダンス・ミュージック用プロダクション・サンプラーです。
本体上のツマミやキーを使って感覚的に音色をエディットすることができ、ESX-1一台で簡単にリズム、フレーズ・パターンを完成することができます。
ESX-1は作品にオリジナル性を手軽に加えたいミュージシャン、DJ、サウンド・クリエーター、DTMユーザーはもとより、従来のELECTRIBEシリーズをお買い上げいただいた方々にとっても最適なツールとなることでしょう。

おもな特長

ダンス・ミュージック作成用ツールとして最適な構成

ESX-1は9つのドラム・パートと1つのスライス・パート、2つのストレッチ・パートに加え、メロディやフレーズ入力に適した2つのキーボード・パートと、合計で14個ものサンプル・パートにユーザーがサンプリングした音を用途に合わせて振り分け、パート単位で音を加工し使用することができます。さらに、オーディオ・イン・パートにより音声入力を1つのパートとして使用できます。ESX-1は単なるサンプラー/リズム音源の枠を超え、総合的な曲作りに役立ちます。

膨大なユーザー・サンプリング・エリア

ユーザーがサンプリングした音を384個(モノラル256、ステレオ128)まで本体に保存することができます(モノラル・サンプル換算で合計285秒以内)。

アナログ・シンセサイザー感覚の音作り

フロント・パネル上に主要な音色パラメーターのツマミやスイッチを配置することによって、演奏中にリアルタイムに音色を変化させたり、アナログ・シンセサイザー感覚で音作りしたりすることが可能です。

3系統ステレオ・エフェクト同時使用可能

ELECTRIBEシリーズで評判の高いエフェクトを3系統搭載しています。またチェイン機能を使って各エフェクトの組み合わせを変更することも可能です。

ダンス・ミュージックに最適な192パターン内蔵

各パートの音色とシーケンス(最大128ステップ)は、本体内に256パターン保存することができます。工場出荷時にはダンス・ミュージックに最適なパターンが多数内蔵されています。

64ソング保存可能

パターンの組み合わせにミュート情報やツマミの動きなどを加えたソングを64曲保存することができます。

直感的なパターン作りが行えるシーケンサー

本体上の16個のステップ・キーを使ったシーケンスの打ち込みで誰もが直感的なパターンの作成ができます。もちろん、リアルタイム・レコーディングやステップ・レコーディングも可能です。

モーション・シーケンス搭載

ツマミやスイッチの動きを記録しループするモーション・シーケンスを搭載。音色に時間的な変化を与えることができます。

新開発の真空管回路VALVE FORCE搭載

2本の真空管を搭載し、総アナログ回路で構成された、新開発のVALVE FORCEにより、マスタリング・エフェクトとして音圧を上げるための効果を発揮します。

外部音声入力波形の加工が可能

オーディオ・イン端子に入力された音声を、フィルターやエフェクトで加工することができます。

2チャンネル・インディビジュアル・アウト端子搭載

L/MONO、Rのメイン・ステレオ・オーディオ出力に加え、2系統の独立オーディオ出力が可能です。

オートBPM検出機能搭載

オーディオ・イン端子に入力されたリズムから自動的にテンポを抽出し、パターンのテンポに反映させるオートBPM検出機能搭載。もちろん、タップ・テンポによるテンポ入力や外部MIDIクロックによるテンポ同期も可能です。

SmartMedia™スロット搭載

本体上で作成したパターンやソングのデータをSmartMedia™に保存することができます。またパソコンなどで作成したWAVEファイルやAIFFファイルの読み込みもSmartMedia™を使用することにより可能です。

オン・ザ・フライ・パターンライト機能

パターン演奏時に、偶然できあがったパターンや演奏中に思いついたパターンを演奏を停止することなく保存することができます。

アルペジエーター

リボン・コントローラーとスライダーの操作により、直感的な自動演奏を行うことができます。

ディスプレイ

バックライト付大型LCD搭載。操作状況などの情報を的確に伝えます。

ESX-1で作るデータについて

ESX-1で作成、編集（エディット）したパターン、ソング等は、ライト作業をしないでパターンやソングを選び直したり、電源をオフにするとエディット前の状態に戻ります。

エディットしたサンプル、パターン、ソング、グローバル・データを保存するときは、必ずライト作業を行なってください。

また、ライト作業を行なった後は、サンプル音やソング、パターンなどを工場出荷時のデータに戻すことができません。工場出荷時のプリセットパターンを保存しておきたいときには、あらかじめスマートメディアに保存しておいてください。

真空管について

本機の真空管を交換しないでください。

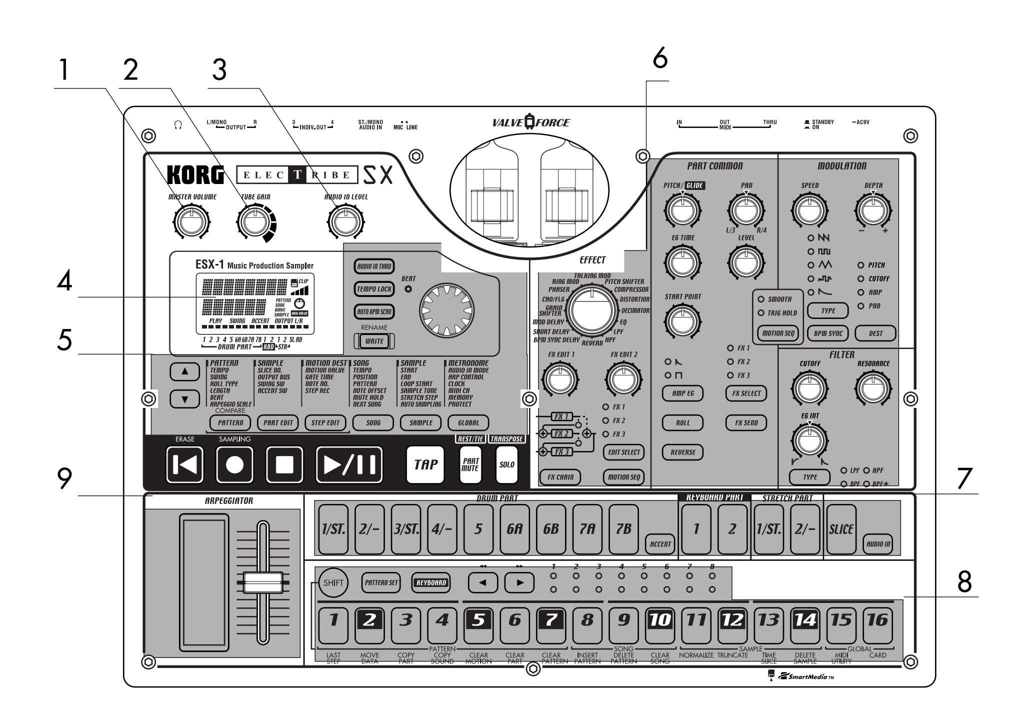
消耗や故障のため交換する場合は、サービス・センターにお問い合わせください。

VALVE FORCEとは

真空管を搭載した総アナログ回路で構成されたコルグ独自の技術で、真空管特有の豊かな倍音とスムーズなひずみによって太く暖かく、かつ輪郭のはっきりしたサウンドが得られます。マスターを絞った小音量の場合でも音圧を自在にコントロールし、あらゆるシチュエーションにおいて、デジタル技術だけでは得られなかったサウンドを体感することが可能です。

2. 各部の名称と機能

トップパネル



1. **MASTER VOLUME (マスター・ボリューム)**
ライン・アウト端子や、ヘッドホン端子から出力される音量を調節します。マスター・ボリュームはインディビジュアル・アウト端子から出力される音量は調節しません。

2. **TUBE GAIN(チューブ・ゲイン)**
本体の出力信号を真空管に通すレベルを調整します。このレベルが大きいほど、真空管によるひずみの効果が増えます。ひずみを加えないときは、レベルを最小にして使用します。

真空管の効果はライン・アウト端子(L/MONO、R)とヘッドホン端子に対して有効です。

3. **AUDIO IN LEVEL(オーディオ・イン・レベル)**
オーディオ・インの入力レベルを調節します。

4. **ディスプレイ(→p.16)**
選択中のパターン名、パラメーターの値やメッセージなどの情報を表示します。

5. **コモン・セクション(→p.10)**
モードの切り替え、ディスプレイを使ってのパラメーターのエディットや、演奏、録音などのコントロールを行います。

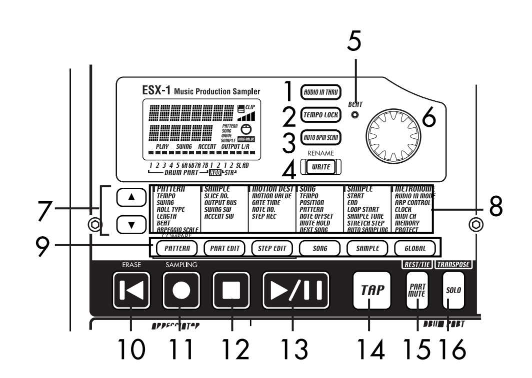
6. **エディット・セクション(→p.11)**
音色やエフェクトをエディットするセクションです。

7. **パート・セレクト・セクション(→p.12)**
各パートを選択します。

8. **ステップ・キー・セクション(→p.13)**
リズムやフレーズ・パターンのトリガーを表示したり設定します。
ステップ・キーはキーボード・パートの音を演奏するための鍵盤としても使用します。

9. **アルペジエーター・セクション(→p.14)**
各パートの音を自動発音させることができます。

コモン・セクション



1. **AUDIO IN THRU (オーディオ・イン・スルー・キー)**
   オーディオ・インに入ってきた音をそのままライン・アウト端子とヘッドホン端子に出力します。

このキーがオンのときは、オーディオ・イン・パートのエフェクト、パート・コモン、モジュレーション、フィルターは無効になります。

2. **TEMPO LOCK(テンポ・ロック・キー)**
   このキーがオンのときは、パターンを切り替えてもテンポの値は変更されません。

3. **AUTO BPM SCAN(オートBPMスキャン・キー)**
   このキーがオンのときは、オーディオ・インから入ってくる曲のテンポを検出します。

4. **WRITE/RENAME (ライト/リネーム・キー)**
   各モードでの変更内容とパターン・セットのデータを本体内部に保存します。
   SHIFTキーを押しながらこのキー押すと、パターン、ソングやサンプルの名前を変更できます。

5. **BEAT(ビートLED)**
   テンポに合わせて4分音符のタイミングで点滅します。

6. **ダイヤル**
   ディスプレイに表示されている値を変更します。

7. **[▲]、[▼](カーソル・キー)**
   各モードでディスプレイに表示するパラメーターをマトリクス・メニューの中から選びます。

8. **マトリクス・メニュー**
   モード毎にディスプレイに表示されるパラメーターが書かれています。カーソル・キーで選びます。

9. **モード・キー**
   PATTERN(パターン・モード)、PART EDIT(パート・エディット・モード)、STEP EDIT(ステップ・エディット・モード)、SONG(ソング・モード)、SAMPLE(サンプル・モード)、GLOBAL(グローバル・モード)へ移動します

10. **RESET、ERASE(リセット、イレース・キー)**
    パターンやソング演奏を先頭に戻します。また演奏中、録音中にSHIFTキーを押しながらこのキーを押すと、パートの演奏データを消去(イレース)することができます。

11. **REC(録音キー)**
    リズムやフレーズ、ツマミの動きを録音します。録音中にこのキーを押すと、録音を解除して、演奏を続けます。
    サンプル、パターン・モードでSHIFTキーを押しながらこのキーを押すと、サンプリング待機状態になり、PLAYキーを押すとサンプリングすることができます。

12. **STOP/CANCEL(ストップ/キャンセル・キー)**
    パターン演奏、ソングの演奏などの停止、実行の取り消しをします。

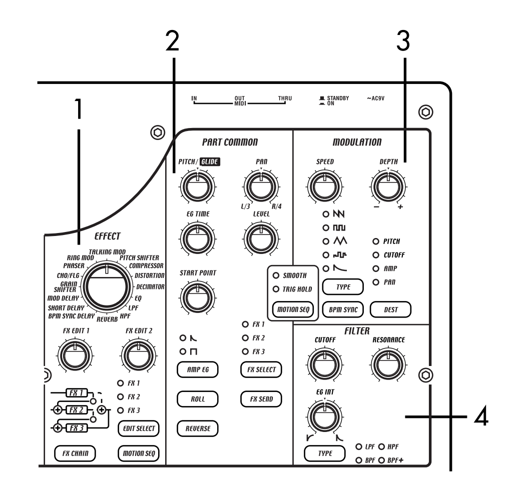
13. **PLAY/PAUSE(プレイ/ポーズ・キー)**
    パターンやソングの演奏/一時停止をします。

14. **TAP(タップ・キー)**
    曲のテンポの4分音符に合わせて、このキーを押すことで、そのテンポの入力をします。

15. **PART MUTE、REST/TIE(パート・ミュート、レスト/タイ・キー)**
    演奏中にこのキーを押しながら、パート・キーを押すとそのパートをミュートします。このとき、このキーがオン(点灯)となり、ミュートしたパート・キーは消灯します。
    ステップ・レコーディングのときは、休符やタイ(連続)の入力に使います。

16. **SOLO、TRANSPOSE(ソロ、トランスポーズ・キー)**
    演奏中にこのキーを押しながら、パート・キーを押すとそのパートのみを演奏します。このときこのキーがオン(点灯)となります。複数のパートをソロ演奏するときは、ソロ・キーを押しながら、演奏するパートを選んでください。もう一度このキーを押すとオフ(消灯)になりソロ解除します。また、このキーを押しながらダイヤルを回すかまたはステップ・キーを押すとフレーズの移調ができます。(→p.41:トランスポーズ)

エディット・セクション



1. EFFECT(エフェクト)

エフェクトの選択や効果のかかり具合などを設定します。◎: モーション・シーケンス対応。

- TYPE (エフェクト・タイプ): エフェクトの種類を選びます。
- FX EDIT1(エフェクト・エディット1)◎: エフェクトのかかり具合を調整します。エフェクトのタイプによって効果が異なります。
- FX EDIT2(エフェクト・エディット2)◎: エフェクトのかかり具合を調整します。エフェクトのタイプによって効果が異なります。
- FX CHAIN (エフェクト・チェイン): エフェクトの接続のセッティングを設定します。押すたびに接続が切り替わり、点灯している部分の接続が有効になります。
- EDIT SELECT(エディット・セレクト): エディットの対象となるエフェクトを選びます。
- MOTION SEQ.(モーション・シーケンス): FX EDIT1とFX EDIT2ツマミの動きを録音、再生します。押すたびにオン(点灯)、オフ(消灯)と切り替わります。

2. PART COMMON(パート・コモン)

ドラム・パート、キーボード・パート、スライス・パート、ストレッチ・パート共通のパラメーターです。◎: モーション・シーケンス対応。

- MOTION SEQ.(モーション・シーケンス): パートごとのツマミの動きを録音、再生します。押すたびにオン(SMOOTH点灯)、オン(TRIG HOLD点灯)、オフ(消灯)と切り替わります。
- PITCH/GLIDE(ピッチ/グライド)◎: ドラム・パート、スライス・パート、ストレッチ・パートのピッチ(音程)を設定します。キーボード・パートでは2音間のピッチを滑らかに変化させる時間を設定します。
- EG TIME(EGタイム)◎: パートごとのエンベロープ・タイム(音が消えるまでの時間)を調整します。
- PAN(パンポット) ◎: パートごとの出力音のライン・アウト端子(L/MONO、R)およびヘッドホン端子への定位を調整します。アウトプット・バスが3/4に選ばれているパートでは、インディビジュアル・アウト端子 (INDV. OUT3、4)への定位調整になります。
- LEVEL(レベル)◎: パートごとの音量を調整します。アクセント・パートではアクセントの度合いを調整します。
- START POINT(スタート・ポイント)◎: パートごとに振り分けられたサンプルの再生開始ポイントを設定します。
- AMP EG(アンプEG)◎: パートごとのアンプのエンベロープを選びます。押すたびにエンベロープが“ ”(減衰する)と“ ”(減衰しない)に切り替わります。
- ROLL(ロール)◎: パートごとのロール(連打)効果のオン(点灯)、オフ(消灯)を切り替えます。
- FX SELECT(エフェクト・セレクト)◎: パートごとの効果をかけるエフェクトを選びます。FX SENDをオンにすると選択したエフェクト効果が得られます。アウトプット・バスが3/4に選ばれているパートでは、設定は無効になります。
- FX SEND (エフェクト・センド) ◎: パートごとにエフェクトを使用するかしないかを選びます。押すたびにオン(点灯)、オフ(消灯)が切り替わります。エフェクトはFX SELECTで選ばれたものが対象になります。アウトプット・バスが3/4に選ばれているパートでは、設定は無効になります。
- REVERSE(リバース)◎: パートごとのリバース(反転)再生をするかしないかを選びます。押すたびにオン(点灯)、オフ(消灯)が切り替わります。

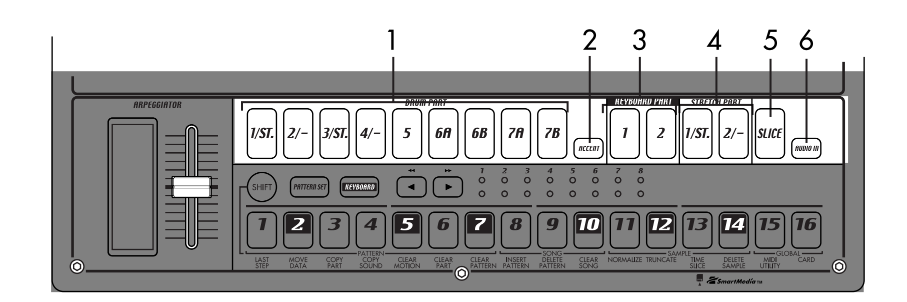
3. MODULATION(モジュレーション)
LFOやEGなど音色に時間的な変化を与えるパラメーターです。◎: モーション・シーケンス対応。

- SPEED(スピード)◎: モジュレーション(変調)のスピードを調整します。
- DEPTH(デプス)◎: モジュレーションのかかり具合を調整します。
- TYPE(モジュレーション・タイプ)◎: モジュレーションの種類を選びます。
- DEST(ディスティネーション)◎: モジュレーション効果のかかり先(ディスティネーション)を選びます。
- BPM SYNC(BPMシンク)◎: モジュレーション効果のスピードをテンポと同期させるかどうかを設定します。

4. FILTER (フィルター)
パートの音質をエディットするパラメーターです。◎: モーション・シーケンス対応。

- CUTOFF(カットオフ)◎: フィルターのカットオフ周波数を調整します。
- EG INT(EGインテンシティ)◎: フィルターのエンベロープとかかり具合を調整します。
- RESONANCE(レゾナンス)◎: フィルターのレゾナンスを調整します。
- TYPE(フィルター・タイプ)◎: フィルターの種類を選びます。

パート・セレクト・セクション



1. (DRUM PART)1…5、6A-6B、7A-7B(ドラム・パート・キー)
ドラム・パートを選びます。押すとパートごとに振り分けられているサンプル音を聞くことができます。

2. ACCENT(アクセント・パート・キー)
アクセント・パートを選びます。

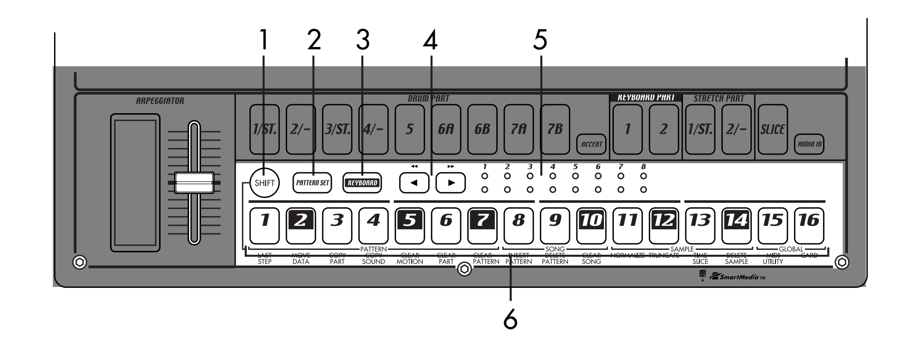
3. (KEYBOARD PART)1、2(キーボード・パート・キー)
キーボード・パートを選びます。

4. (STRETCH PART)1、2(ストレッチ・パート・キー)
ストレッチ・パートを選びます。押すとストレッチ・パートに振り分けられているサンプル音を聞くことができます。

5. SLICE(スライス・パート・キー)
スライス・パートを選びます。押すとスライス・パートに振り分けられているサンプル音を聞くことができます。

6. AUDIO IN PART(オーディオ・イン・パート・キー)
オーディオ・イン・パートを選びます。押すと外部入力音を聞くことができます。

ステップ・キー・セクション



1. SHIFT(シフト・キー)

他のキーと組み合わせて使用します。キーを押しながら他のキーを押すことで機能します。

SHIFT+RESETキー: パターン上の演奏データを消します(イレース)。

SHIFT+ステップ・キー: ステップ・キーの下に表示されている機能を実行します。

SHIFT+ダイヤル: 値を大幅に、または細かく変更できます。(選択しているパラメーターによって異なります。)

SHIFT+PATTERNキー: パターンのコンペアを行います。

その他のキーとシフト・キーの組み合わせについては、各パラメーター説明を参考にしてください。

2. PATTERN SET(パターン・セット・キー)

このキーを押しながらステップ・キーを押すと、それぞれのステップ・キーに登録したパターンに切り替わります(→p.72:パターン・セット機能)。

3. KEYBOARD(キーボード・キー)

このキーがオン(点灯)のとき、キーボード・パートで16個のステップ・キーをキーボードとして使用します(→p.39: キーボード機能)。押すたびにオン、オフを切り替えます。

4. [◀]、[▶](セレクト・キー)

キーを押して8個のセレクトLEDの点灯を切り替えることによって、下の16個のステップ・キーを最大128(16 x 8)のステップ・キーとして使用します。演奏、録音中にシフト・キーを押しながらこのキーを押すと、16ステップごとの早送り/早戻しとして動作します。

キーボード機能がオンのときは、オクターブの切り替えに使用します。

パターン・セット機能がオンのときは、パターン・セットのグループ切り替えに使用します。

また、ソング・モードでは(SHIFTキーを押すことなく)早送り/早戻しキーとして機能します。

5. セレクトLED

上段のLED(緑)は演奏中のパターンの位置(レングス1から8)を表示します。

下段のLED(赤)はステップ・キーが表示している位置(レングス1から8)を表示します。

キーボード機能がオンのときは、オクターブの位置を表示します。

パターン・セット機能がオンのときは、ステップ・キーに登録したパターン・セットのグループ表示します。

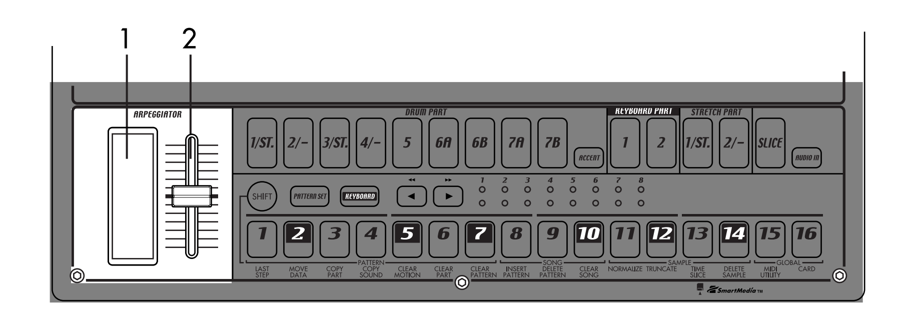
6. ステップ・キー1…16

各パートのリズムやフレーズ・パターンの発音位置の変更や確認をします。

KEYBOARDキーがオンのときはキーボードとして働き、キーボード・パートの音を鳴らすことができます。

パターン・セット機能がオンのときは、登録したパターンを選択するために使用します。

アルペジエーター・セクション



1. リボン・コントローラー

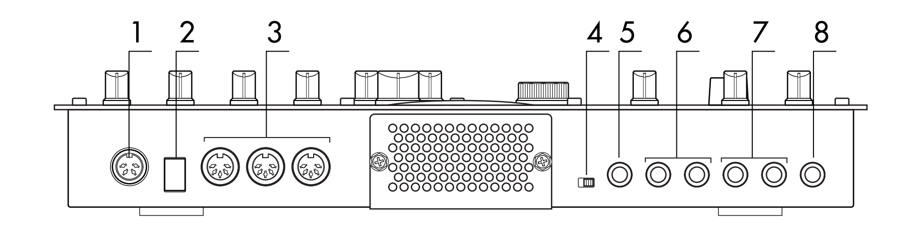
パッド部分に触れると、パート・キーで選ばれたパートの自動発音を開始します。キーボード・パートとオーディオ・イン・パートの場合は１６分音符で発音し、触る位置によってゲート・タイムが変わります。ドラム、ストレッチ、スライス・パートの場合は触る位置によって音符の分解能が変わります。

2. スライダー

スライダーを動かすと、アルペジエーターで発音する音程が変わります。なおドラム、ストレッチ、スライス・パートを選んでいる場合には効果は得られません。

note　リボン・コントローラーとスライダーの機能は、GLOBALモードの“ ARP CONTROL ”の設定で入れ換えることができます。（→p.83）

リアパネル



1. ～AC9V
付属のAC/ACパワー・サプライを接続します。

2. STANDBY、ON(パワー・スイッチ)
押すたびに電源のオン、スタンバイが切り替わります。

3. MIDI(MIDI端子)

IN	MIDIデータを受信する端子です。接続したMIDI機器でESX-1をコントロールしたり、ダンプ・データを受信するとき等に使用します。
OUT	MIDIデータを送信する端子です。接続したMIDI機器をコントロールしたり、ダンプ・データを送信するとき等に使用します。
THRU	MIDI IN端子で受信したMIDIデータをそのまま送信する端子です。複数のMIDI機器を接続するときに使用します。

4. MIC、LINE(マイク/ライン・ゲイン切り替えスイッチ)
オーディオ・イン端子の入力ゲインの切り替えをします。マイクを接続した場合はMIC側、シンセサイザーやオーディオ機器などを接続した場合はLINE側にします。

5. AUDIO IN、ST./MONO(オーディオ・イン端子)
オシレータ・タイプのオーディオ・インに使用する端子です。ここに入力された音がオーディオ・イン・パートの音として使用されます。ステレオで接続するときはステレオ標準フォーン・ジャックで接続してください。

6. INDIV. OUT3、4(インディビジュアル・アウト端子)
独立(インディビジュアル)出力端子です。各パートのアウトプット・バスを3/4に設定したときに、そのパートの音を出力します。

note 工場出荷時のプリセットデータのアウトプット・バスはすべてライン・アウト端子の出力(L/R)に設定されています。

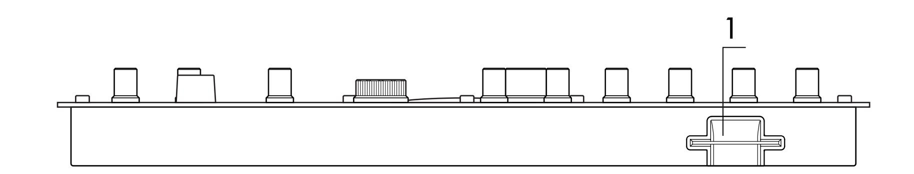
VALVE FORCEの効果はインディビジュアル・アウト端子に対しては効果がかかりません。

7. OUTPUT、L/MONO、R(ライン・アウト端子)
シグナル・コードを接続します。ミキサーやパワード・モニター(アンプ内蔵スピーカー)等と接続します。モノラルで接続する場合は、L/MONO端子に接続してください。

8. ヘッドホン端子
ステレオ・ヘッドホン(標準プラグ)を接続します。

フロントパネル

カード・セクション



1. SmartMedia™(スマートメディア・スロット)
スマートメディアを挿入するスロットです。ESX-1のデータを保存したり読み込んだりするときに使用します。



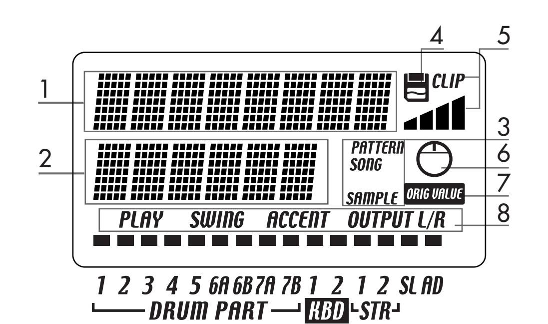









ディスプレイの表示内容と機能



DRUM:ドラム・パート
KBD:キーボード・パート
STR:ストレッチ・パート
SL:スライス・パート
AD:オーディオ・イン・パート

1. パラメーター・ディスプレイ
パターン名、ソング名、パラメーター名などを表示します。

2. バリュー・ディスプレイ
パラメーターの値(バリュー)を表示します。

3. PATTERN、SONG、SAMPLEインジケーター
バリュー・ディスプレイにプログラム番号や名前などが表示されているときに、それが何の番号や名前なのかを表示します。

4. カード・インジケーター
スマートメディア・カードを読み書きしているときに点灯します。

インジケーター点灯中はカードを取り出したり、電源を切ったりしないようにしてください。データを破壊する恐れがあります。

5. インプット・レベル・メーター
オーディオ・インの入力レベルを表示します。過大入力があると" CLIP "が点灯します。" CLIP "が点灯しないようにAUDIO IN LEVELツマミを調節します。

6. ノブ・インジケーター
ツマミを動かすとパラメーター・ディスプレイやバリュー・ディスプレイがそのツマミの情報を表示し、このインジケータが点灯します。しばらくすると消灯し、元の表示に戻ります。

7. オリジナル・バリュー・インジケーター
現在動かしているツマミ等が、パターンに記憶されている値(オリジナル・バリュー)と同じになると点灯します。

8. パート・ステータス・インジケーター
以下のパラメーターのパートごとの状態(ステータス)を表示します。

PLAY: 各パートのミュート状態を表示します。
オン(点灯): ミュートしていないパートを示します。
オフ(消灯): ミュートしているパートを示します。

SWING: スイングが有効なパートを表示します。設定および表示はパート・エディット・モードのSWING SWで行います。
オン(点灯): スイングが有効なパートを示します。
オフ(消灯): スイングが無効なパートを示します。

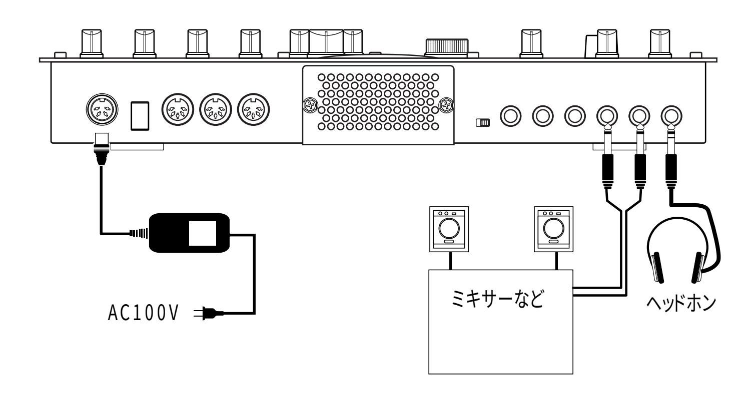
ACCENT: アクセントが有効なパートを表示します。設定および表示はパート・エディット・モードのACCENT SWで行います。
オン(点灯): アクセントが有効なパートを示します。
オフ(消灯): アクセントが無効なパートを示します。

OUTPUT L/R:
各パートの出力端子を表示します。設定および表示はパート・エディット・モードのOUTPUT BUSで行います。
オン(点灯): ライン・アウト端子(L/MONO、R)から出力するパートを示します。
オフ(消灯): インディビジュアル・アウト端子(INDIV. OUT3、4)から出力するパートを示します。

3.基本操作

演奏の準備

接続



各接続は、必ず電源オフの状態で行ってください。不注意な操作を行うと、スピーカーシステム等を破損したり、誤動作を起こす原因となりますので十分に注意してください。

1. 付属のAC/ACパワー・サプライを本体の〜AC 9V端子に接続し、AC/ACパワー・サプライをコンセントに差してください。

必ず本体に接続してから、AC/ACパワー・サプライをコンセントに差してください。

2. シグナル・コードをESX-1のライン・アウト端子（L/MONO、R）に差し込み、ミキサーやパワード・モニター（アンプ内蔵スピーカー）と接続します。モノラルで接続する場合は、L/MONO側に接続してください。
3. ヘッドホンを使う場合は、ヘッドホン端子にヘッドホンのプラグを差し込んでください。
   ヘッドホンを差しても、ライン・アウト端子からの出力はカットされません。

電源を入れる、切る

電源を入れるときは

1. 接続を確認します。
2. パワー・スイッチをオンにします。
3. ESX-1のマスター・ボリュームを少し上げ、ドラム・パート・キーを叩いて音を出し、正しく接続されているかどうかチェックします。
4. ESX-1のマスター・ボリュームや、ミキサー、パワード・モニター側のゲインやフェーダー等で適度な音量に調整します。

電源を入れてから1分間程度は、真空管の動作が安定しません。その間、TUBE GAINツマミを絞っていても出力音がひずむことがあります。

電源を切るときは

1. マスター・ボリュームを最少に絞ります。
   接続している機器のボリュームも最小にしてください。
2. ディスプレイのカード・インジケーターが点灯していないことを確認します。
3. パワー・スイッチをスタンバイにします。
   長時間使わないときなどは、AC/ACパワー・サプライのプラグをコンセントから抜いてください。

デモソングを聴く

本機にはデモ・ソングが保存してあります。デモ・ソングを聴いて本機の音色や可能性を確認してみましょう。

1. **SONG** キーを押します（キーが点灯）。
2. [▲]カーソル・キーを押して、ディスプレイに"（ソング名）"を表示します。
3. ダイヤルを回してソングを選びます。
4. **PLAY/PAUSE** キーを押すと、ソングが演奏開始します（キーが点灯）。

演奏を途中で一旦停止するには

PLAY/PAUSE キーを押します（キーが点滅）。

再開するには

もう一度 **PLAY/PAUSE** キーを押します（キーが点灯）。

演奏を止めるには

STOP/CANCEL キーを押します。



工場出荷時のプリセット・データは、TUBE GAINツマミが" 0 "のときに最適な音質で再生するように作成してあります。

デモ・ソング・リスト

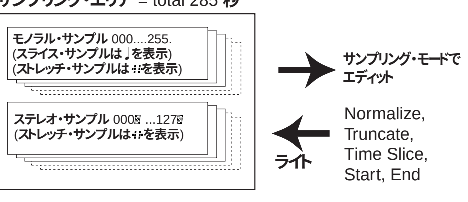
S.01	Party On / KEMMEI
S.02	Das whut's Hot! / Ian Fisher & Cory Tyson
S.03	D&B mix / KORG
S.04	>AsTrAl< / Oliver Munyak

4.サンプル・モード

サンプリングをして新しくサンプルを登録、加工、削除するためのモードです。SAMPLEキーを押してサンプル・モードに入ります。

サンプリング・モード

サンプリング・エリア = total 285 **秒**





ESX-1のサンプリング手順

サンプリングから各パートへのアサイン(振り分け)までは以下の手順になります。

1. ***サンプルを聞いてみる(→p.20)***
   まずは本機に保存されているサンプルを聞いてみましょう。

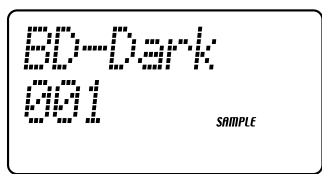
2. ***サンプリングを行う(→p.21)***
   サンプリングを行います。サンプリングの方法として、外部入力音をきっかけにサンプリングを開始するオート・サンプリング(→p.22)、ESX-1の音を直接サンプリングするリサンプリング(→p.25)などを説明しています。

3. ***サンプルを加工する(→p.23)***
   サンプルに対してループ位置を決めたり、音程を調整したりします。このとき、全体のレベル調整や、サンプル前後の不要部分の削除も行います。またスライス・サンプルや、ストレッチ・サンプルを作ります。

4. ***サンプルを保存する(→p.33)***
   これらの加工を行ったサンプルを本体に保存します。スマートメディアに保存する場合は「スマートメディア™を使う」(→p.84)を参照してください。

5. ***サンプルをパートにアサインする(割り当てる)***
   本機に保存したサンプルは、パターンの各パートに割り当てて使用することができます。パートへのアサインはパート・エディット・モードの“ SAMPLE ”にて行います。(→p.46)

サンプル(SAMPLE)を聞いてみる



1. **SAMPLE**キーを押してサンプル・モードに入ります(キーが点灯)。
2. [▲]カーソル・キーを押してディスプレイの表示を“ (サンプル名表示) ”に合わせます。
3. ダイヤルを回してサンプルを選びます。
   サンプルのタイプには6種類があります。
   “ 001 ”:モノラル・サンプル
   “ 001 ”:ステレオのサンプル
   “ 001♩ ”:スライスのサンプル
   “ 001 ”:ストレッチのサンプル
   “ 001 ”:ステレオ・ストレッチ・サンプル
   “ 001♩ ”:スライス・ストレッチのサンプル
4. **PLAY/PAUSE**キーや各パート・キーなどを押すとサンプルを聞くことができます。
   再生を途中で止めるときは、**STOP/CANCEL**キーを押します。

note ソング・モードやパターン・モードのときはサンプルが割り振られているパート・キーを押してサンプルを確認します (→p.38「キーを叩いてパート音を出してみましょう」)

サンプル (SAMPLE) とは

サンプリングしたままの音やその音を加工した音を**サンプル**と呼びます。
ESX-1はユーザーが手軽にサンプリングすることができます。サンプリングした音(サンプル)は各パターンのパートに簡単に振り分けることができます。サンプリング・エリアは**最大285秒**で、この時間内で384個(モノラル256個、ステレオ128個)まで本体内に保存することができます。サンプルがステレオの場合はモノラルの2倍サンプリング・エリアを消費します。



工場出荷時のプリロード・サンプルは、書き替えたり消去したりすると、元に戻すことはできません。
工場出荷時のプリロード・サンプルを保存しておく場合は、スマートメディア™にバックアップをしておいてください。



サンプリング中にメモリー容量が足りなくなると自動的にサンプリングを終了します。グローバル・モードの“ MEMORY ”で、あらかじめ残りのサンプリング時間を確認しておいてください。なおステレオ・サンプリングの場合はモノラル時の2倍メモリーを消費するので、この表示の1/2がサンプリング可能な時間になります。

サンプリングを行う

ここでは、オーディオ機器(MDやCDなど)の出力音をサンプリングしてみましょう。

サンプリングする

サンプリング準備

1. オーディオ・イン端子(AUDIO IN)にサンプリングしたい音のオーディオ機器を接続します。

note　端子はステレオ標準プラグです。モノラル標準プラグで使用することもできます。あらかじめグローバル・モードの" AUDIO IN MODE "でモノラル、ステレオの切り替えをしてください(→p.83)。

2. リア・パネルのMIC/LINEゲイン切り替えスイッチをLINEにします。
3. **AUDIO IN THRU**キーをオン(キーが点灯)にして入力音を確認します。
4. 接続した機器の出力レベルが、最大値のときでもピーク・アイコン(CLIP)が点灯しないように、外部機器の出力レベル、または本機の**AUDIO IN LEVEL**ツマミを回して調節してください。

サンプリング・モードの設定

5. **SAMPLE**キーを押します(キーが点灯)。[▲]カーソル・キーを押してディスプレイの表示を" *(サンプル名表示)* "に合わせます(SAMPLEアイコン点灯)
6. **SHIFT**キーを押しながら**REC**キーを押してサンプリング待機状態にします(**REC**キーが点滅、**PLAY/PAUSE**キーが点滅)。
サンプリング開始前にキャンセルする場合は、ここで**STOP/CANCEL**キーを押します。
7. サンプリング・モード(ディスプレイ" SmplMode "表示)を設定します。ダイヤルを回してステレオ・サンプリング" Stereo "にするかモノラル・サンプリング" Mono "にするか、設定します。

SmplMode
Mono
1 2 3 4 5 6A 6B 7A 7B 1 2 1 2 SL AD
DRUM PART KBD STR

サンプリング実行

8. **PLAY/PAUSE**キーを押して、サンプリングを始めるタイミングでスタートします(**REC**キーが点滅、**PLAY/PAUSE**キーが点灯)。
9. **STOP/CANCEL**キーを押すと、サンプリングが終了します(**REC**キー、**PLAY/PAUSE**キーが消灯)。

サンプリング後はパラメータ・ディスプレイに" NewSmpl "、バリュー・ディスプレイに" --- "と表示され、新規にサンプリングしたことを示します。**PLAY/PAUSE**キーを押すと、いまサンプリングしたサンプルを聞くことができます。

ここでサンプリングしたサンプルはライト/リネーム作業「サンプルを保存する」(→p.33)で保存することができます。サンプリングした音を保存しない場合は、ライト/リネーム作業を行わずにサンプルを切り替えるか新たにサンプリングを行ってください。

1
2
3
4
5
6
7
8

外部入力音をきっかけにサンプリングを開始するには

AUTO SAMPLING .... Off, 1...15

サンプリング待機中に、外部入力音があらかじめ設定した入力レベル(スレッショルド・レベル)を超えると自動的に待機が解除され、サンプリングを開始する機能です。

 **オート・サンプリングの(スレッショルド)値をOff以外に設定すると、サンプリング待機時には常に外部入力待ちの状態となります。このときPLAY/PAUSEキーを押してもサンプリングがスタートしない状態になります。**

AutoSmpl
10

1 2 3 4 5 6A 6B 7A 7B 1 2 1 2 SL AD
DRUM PART KBD STR

1. あらかじめ「サンプリングする」(→p.21)の1〜4のサンプリング準備を行います。準備が終わったら外部機器の演奏/再生はストップします。
2. **SAMPLE**キーを押します。
3. [▼]カーソル・キーを押してディスプレイの表示を“ AutoSmpl ”に合わせます。
4. ダイヤルを回してスレッショルド・レベル(しきい値)を“ Off ”から“ 10 ”に変更します。

note 入力ソースによって適正なレベルは異なりますので、値はいろいろ試してみてください。

5. **SHIFT**キーを押しながら**REC**キーを押し、サンプリング待機状態にします。ここでダイヤルを回して、サンプリング・モードの設定(モノラル/ステレオ)を行います。
6. **PLAY/PAUSE**キーを押すと、オート・サンプリングがスタートします。パラメータ・ディスプレイに“ Waiting ”と表示され、バリュー・ディスプレイに“ Input. ”と点滅表示されます。
7. 外部機器の演奏/再生を始めます。スレッショルド・レベルが適正な値に設定してあると、演奏/再生を開始直後にサンプリングを開始します。
8. **STOP/CANCEL**キーを押してサンプリングを終了します。**PLAY/PAUSE**キーを押してサンプルを確認します。サンプルを保存するときはライト/リネーム作業(→p.33)を行ってください。

演奏を開始してもサンプリングがスタートしないときは

STOP/CANCELキーを押してサンプリング待機状態を解除し、スレッショルド・レベルを10より小さい値に設定してみてください。また入力のノイズなどで思ったより早くサンプリングが開始してしまった場合は、同様にスレッショルド・レベルを10より大きい値に設定してみてください。

サンプルを加工する

サンプル・モードでもパート・エディット・セクションやエフェクト・セクションのツマミやキーを使った音の変化を楽しむことができます（→p.35「パターン・モード」参照）。

サンプル・モードでのツマミやキーのオン・オフの状態はライト作業を行っても保存されません。

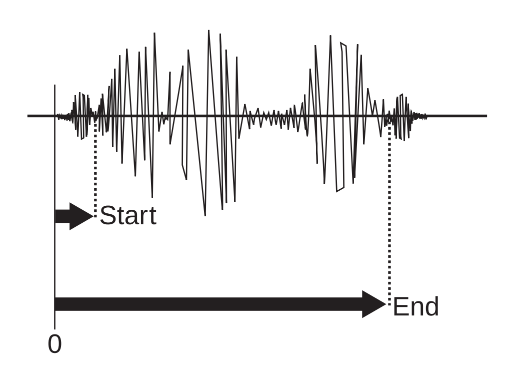
サンプル・モードではROLLキーは無効です。

スタート位置を決める

START ....

1. [▲][▼]カーソル・キーを押して、パラメータ・ディスプレイに“ Start ”を表示します。
2. ダイヤルを回してスタート位置を変更します。ディスプレイには下5桁が表示されます。その上の3桁は**SHIFT**キーを押すと表示されます。変更するには、**SHIFT**キーを押しながら、ダイヤルを回します。
3. **PLAY/PAUSE**キーを押して実際のスタート位置の変更による変化を聞きながら調整してください。

“ START ”は常に“ END ”の値以下になります。



エンド位置を決める

END ....

1. [▲][▼]カーソル・キーを押して、パラメータ・ディスプレイに“ End ”を表示します。
2. ダイヤルを回してエンド位置を変更します。ディスプレイには下5桁が表示されますが、その上の3桁は**SHIFT**キーを押すと表示され、変更するには、**SHIFT**キーを押したまま、ダイヤルを回します。
3. **PLAY/PAUSE**キーを押して実際のエンド位置の変更による変化を聞きながら調整してください。

note サンプルを再生中はパート・キーが点灯します。サンプルのエンド位置で消灯しますのでEND位置を確認することができます。

ENDはサンプルの長さ以上の値にはなりません。

ループ位置を決める

LOOP START ....

1. [▲] [▼] カーソル・キーを押して、パラメータ・ディスプレイに“ LoopStat ”を表示します。
2. ダイヤルをまわしてループ開始位置を設定します。Off以外に設定すると、スタート位置からエンド位置の再生後にループ開始位置に飛び、そこからエンド位置までの再生を繰り返します。音を減衰させるにはパートに振り分けた後、AMP EGを減衰タイプに設定し、EG TIMEを調整してください。



ループはキーボード・パートにアサインされたサンプルにのみ有効です。ドラム・パートではループ位置は無視されワンショット再生になります。

ステレオ・サンプルはループ位置を設定できません。

サンプルの音程を調整する

SAMPLE TUNE .... -64.00...+64.00 (cent)

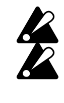
サンプルの音程(チューニング)の調整を行います。ここで設定したチューニングで、ドラム・パート、スライス・パート、ストレッチ・パートに振り分けたサンプルが鳴ります。またキーボード・パートに振り分けたサンプルはここで設定した音がC4に割り振られます。

1. **SAMPLE**キーを押します。
2. [▲]カーソル・キーを押してディスプレイの表示を“ (*サンプル名表示*) ”に合わせます(SAMPLEアイコン点灯)。
3. 音程を調整するサンプルを、ダイヤルを回して選びます。
4. [▲][▼]カーソル・キーを押してディスプレイの表示を“ SmplTune ”に合わせます。
5. ダイヤルを回してバリュー・ディスプレイのサンプル・チューンの値を設定します。上位の桁を変更するには、**SHIFT**キーを押しながら、ダイヤルを回します。
   PLAY/PAUSEキーを押して音の変化を聞きながら調整してください。



ESX-1の音を直接サンプリングする(リサンプリング)

ESX-1で再生中の音をダイレクトにサンプリングすること（リサンプリング）ができます。リサンプリングを使うと複数のサンプルをミックスしたサンプルを作ったり、既にあるサンプルにエフェクトがかかった音を、新たなサンプルとして使うことができます。



モーション・シーケンスの録音とサンプリングは同時にできません。

リサンプリングの対象はOUTPUT BUSをL-R側に設定しているパートのみになります。3-4側に設定しているパートの音はリサンプリングされません。



リサンプリングするとデジタルクリップが起こる場合があります。その場合はパートのレベルを下げて、再度サンプリングしてください。



真空管の効果のかかった音を、リサンプリングすることはできません。

パターンまたはソングの最初からリサンプリングする

1. パターン・モードまたはソング・モードになっていることを確認します。
2. **STOP/CANCEL**キーを押して再生をストップします。
3. **SHIFT**キーを押しながら**REC**キーを押してサンプリング待機状態にします(**REC**キーが点滅、**PLAY/PAUSE**キーが点滅)。なおサンプリング開始前にキャンセルする場合は、ここで**STOP/CANCEL**キーを押します。
4. サンプリング・モード(ディスプレイ"SmplMod"表示)を設定します。ダイヤルを回してステレオ・サンプリング"Stereo"にするかモノラル・サンプリング"Mono"にするか、設定します。サンプリング待機状態をキャンセルする場合は**STOP/CANCEL**キーを押します。
5. **STOP/CANCEL**キーを押すと再生が開始し、同時にサンプリングされます(**REC**キーが点滅、**PLAY/PAUSE**キーが点灯)。
6. **STOP/CANCEL**キーを押すと再生がストップしサンプリングが終了します(**REC**キー、**PLAY/PAUSE**キーが消灯)。

note **STOP/CANCEL**キーを押さずに**REC**キーを押すとサンプリング状態を解除して演奏を続けます（**REC**キーが消灯、**PLAY/PAUSE**キーが点灯）。

7. サンプル・モードに戻ります。**PLAY/PAUSE**キーを押して録音したサンプルを確認します。

電源をオンにしたとき（初期設定）のサンプリング・モード設定はモノラルです。

note リサンプリング中にPLAY/PAUSEキーを押すとサンプリング中のままパターンまたはソングの演奏を一時停止します。

パターンまたはソングの途中からリサンプリングする

1. パターン・モードまたは、ソング・モードになっていることを確認します。
2. **STOP/CANCEL**キーを押して再生をストップします。
3. **PLAY/PAUSE**キーを押してパターンまたはソングの演奏を開始します（**PLAY/PAUSE**キーが点灯）。
4. サンプリングを開始するタイミングで**SHIFT**キーを押しながら**REC**キーを押します（**REC**キーが点滅、**PLAY/PAUSE**キーが点灯）。
5. **STOP/CANCEL**キーを押すと再生がストップしサンプリングが終了します（**REC**キー、**PLAY/PAUSE**キーが消灯）。

note **STOP/CANCEL**キーを押さずに**REC**キーを押すとサンプリング状態を解除して演奏を続けます（**REC**キーが消灯、**PLAY/PAUSE**キーが点灯）。

サンプリングの方式（モノラル/ステレオ）は前項「パターンまたは、ソングの最初からリサンプリングする」の設定になります。

note リサンプリング中にPLAY/PAUSEキーを押すとサンプリング中のままパターンまたは、ソングの演奏を一時停止します。

パートの 1 音だけをリサンプリングする

1. パターン・モード、ソング・モードまたは、サンプル・モードになっていることを確認します。

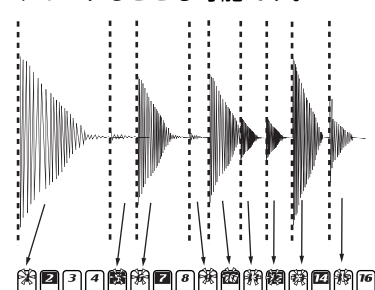
note　パターン、ソング・モードは、複数パートが同時に発音される場合のリサンプリングに適していますが、サンプリングされた音量が小さくなります。1音のみリサンプリングを行う場合はサンプル・モードでの作業をお勧めします。

2. **STOP/CANCEL**キーを押して再生を止めます。
3. **SHIFT**キーを押しながらRECキーを押してサンプリング待機状態にします（**REC**キーが点滅、**PLAY/PAUSE**キーが点滅）。ディスプレイにサンプリングするモードが表示されます。
4. ダイヤルを回して“ Mono ”（モノラル）または“ Stereo ”（ステレオ）を選択します。
5. サンプリングするパートのキーを押します。押したパートの音がなると同時にサンプリングを開始します（**REC**キーが点滅、**PLAY/PAUSE**キーが点灯）。
   キーボード・パートの場合はステップ・キーを使用して発音すると同時にサンプリングが開始します。
6. **STOP/CANCEL**キーを押してサンプリングを終了します（**REC**キー、**PLAY/PAUSE**キーが消灯）。
   サンプリング待機状態をキャンセルする場合はサンプリングを開始する前に**STOP/CANCEL**キーを押します。

スライス(SLICE)

スライスとは

主にリズム・フレーズのようにアタックがはっきりとしているサンプルを音符ごとに分割して使用する機能です。例えば、キック、スネアドラム、ハイハットからなるリズム・フレーズのそれぞれのアタックを検出し、音符単位に分割して１つのサンプルにします。
またこの分割されたサンプルを１つずつ、**ワンショット・サンプル**として各パートにアサインすることも可能です。



ビート	音符が割り振られるステップ															
スライス･サンプル	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**
16（♪ ×16）	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
32（♪ ×16）	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	27	29	31
8Tri(♪3 ×12)	1	3	4	6	7	9	10	12	13	15	16	18	19	21	22	24
16Tri(♪3 ×12)	1	3	4	6	7	9	10	12	13	15	16	18	19	21	22	24

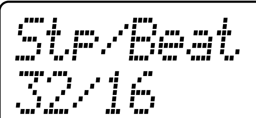
スライス・サンプルを作る(TIME SLICE)

1. スライスするモノラル・サンプルをダイヤルで選びます。

ステレオ・サンプルをスライスすることはできません。

2. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー１3(TIME SLICE)を押します(キー１3が点灯、スライス・サンプル・パート・キーが点滅)。
3. スライス・サンプル・パート・キーを押すと、ディスプレイにサンプルのステップ数とビートが自動検出されます。
ダイヤルを回して分割するステップ数を設定します。
4. **SHIFT**キーを押しながらダイヤルを回し、ビートを設定します。
ビートは１6、32、１2、24の４種類の中から選びます。
スライスをパターンで使用するときは、ここで設定したビートとパターン自体に記録されているビートが同じ値の場合は、そのままパターンのビートの設定になります。異なる場合はスライスが割り振られるステップが変化します。
5. 再度スライス・サンプル・パート・キーを押します。ディスプレイには“ Threshld ”と表示されます。
ここではスライスを認識する感度を設定し、音の区切りの調整を行います。ダイヤルを使って感度を変更すると、区切り方が変わります。感度は0…32の間で変更でき、数値が小さいと感度が高くなり、より細かくスライスを認識します。
音符の区切り位置ごとにステップ・キーが点灯し、キーを押すとそこに振り分けられた音を聞くことができます。

４.でステップ数を１6以上に設定した場合は、[◀]、[▶]キーでスライス・ステップの表示位置を変更できます。（下段のLEDに現在位置が表示されます。）

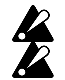


1 2 3 4 5 6A 6B 7A 7B 1 2 1 2 SL AD
DRUM PART KBD STR

Threshld
10

1 2 3 4 5 6A 6B 7A 7B 1 2 1 2 SL AD
DRUM PART KBD STR

6．**SHIFT**キーを押しながらステップ・キーを押すと、音の区切りを増減することができます。認識できない区切りの設定や不要な区切りの削除を行ってください。



感度を変更した場合、区切り方の変更に多少時間がかかることがあります。

サンプルの音量や種類によっては、感度を変更しても区切り方が変わらない場合もあります。



ビートを１２、２４に設定した場合は、ステップ１３〜１６は無効です。

7．調整ができたらスライス・サンプル・パート・キーを押してスライスを完了します(キーが消灯)。

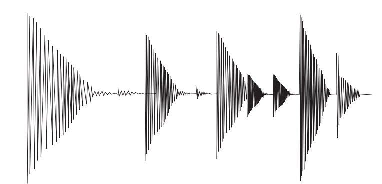
8．**WRITE/RENAME**キーを押して、サンプルを保存します。
途中でキャンセルする場合は**STOP/CANCEL**キーを押します。
スライスされたサンプルはサンプル番号の後に“♩”が付きます。

うまくスライス・サンプルが作成できないときは

タイム・スライスを実行してスライス・サンプルを作成するときに、意図した通りにスライスできないことがあります。そのようなときは以下の２点を試してみてください。

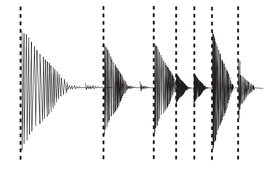
スライス・ステップの設定(前述３)を変えてみる

スライス・ステップは、「スライス・サンプル全体を何ステップ分として考えるか」を設定するもので、スライス実行過程でサンプルの長さ、アタック値を自動判定し表示します。この値が自分の意図と明らかに違う場合は、ダイヤルで設定しなおしてください。
例えば下の図のように、

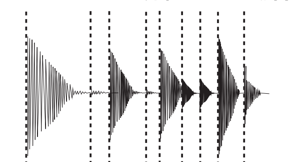


「ドvドvドドドド」(vは無音部分)というサンプルはアタック的には6ステップ分ですが、全体の長さとしてみると8ステップ分なので、ここでば“８”と判定するのが正解となります。これを“７”とか“９”など違う値に表示されたときにダイヤルで設定しなおす必要があります。

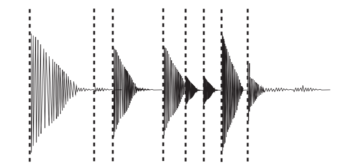
７ステップに分割された場合



９ステップに分割された場合



また、例えば「ドvドvドドドド」の後に実際は2ステップ分の小さい音があり下の図のように



「ドvドvドドドドvv」というサンプルだった場合に、本来ば“１０”と判定して欲しいところですが、誤って“８”などと表示された場合もずれてスライスされてしまうので、ダイヤルで設定しなおしてください。

感度の設定中に手動でスライスのオン/オフを調整する(前述6)

感度(Threshold)の設定だけでは、思い通りのスライスの結果が得られないことがあります。
例えば、
「ドvドvドドドド」
というサンプルを8ステップでスライスすることを考えてみます。

感度の設定のページに入った時点(Threshold=10)で、
[1][ ][3][ ][5][6][ ][8]
と表示されたとします。ここで意図する結果は、
[1][ ][3][ ][5][6][7][8]
なのですが、[7]が足りません。
このとき、普通は感度を下げて調整するのですが、Threshold=9に下げたら、
[1][ ][3][4][5][6][ ][8]
と、[7]のかわりに、[4]が点灯してしまうことがあります。

この場合は、感度をいくら変更しても意図する結果を得ることはできません。そこで、手動でオン/オフを調整する方法を調整します。
感度の設定のページに入った時点(Threshold=10)で、
[1][ ][3][ ][5][6][ ][8]
と表示されたときに、**SHIFT**キーを押しながら[7]を押してください。
こうすれば、[6]と[8]の真ん中あたりの位置にあるアタックを検出し、[7]が点灯します。

これで意図する結果、
[1][ ][3][ ][5][6][7][8]
を得ることができます。

同様に感度の設定のページで、**SHIFT**キーを押しながら点灯しているステップを押すと、そのステップをオフにすることができます。

以上の2点に気をつけてタイム・スライスを実行するとより良いスライス・サンプルを作成することができます。
ただし、元になったサンプルのフレーズの状態によってはサンプルが意図した通りにスライスできない場合もあります。
また、作ったスライス・サンプルを再生したときに多少ずれが気になるようなときでも、パターン・モードでスライス・パートにアサインしたときに、SWINGの設定を大きめにしたり、ピッチを変えたりすることで不自然さが解消されることもあります。元になったサンプルのフレーズにこだわらず、モーション・シーケンスやエフェクトを使って、よりオリジナリティの高いパターンを作成してください。

スライスした個々のサンプルを使うには

スライスを実行したあとに小さく切られた各サンプルを、ドラム・パートとキーボード・パートに振り分け使うことができます。(→p.47「スライス・サンプルをアサインする」)

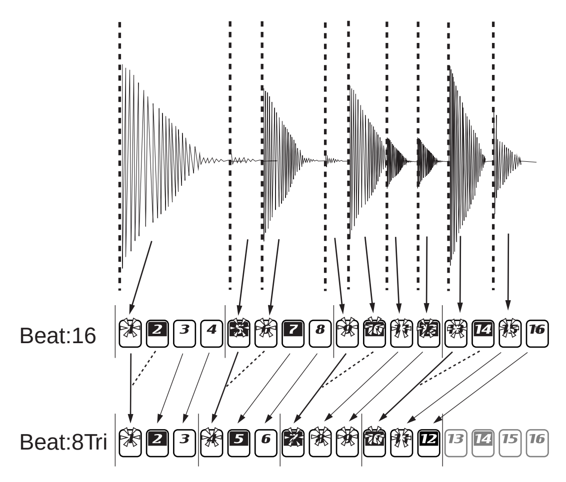
ビートの異なるパターンでスライス・サンプルを使う場合

スライスをパターンで使用するときは、設定したビートとパターン自体に記録されているビートが同じ値の場合は、そのままスライス・サンプルが割り振られます。異なる場合はスライスが割り振られるステップが変化します。

“ 8tri ”のパターンに、各ビートのスライス・サンプルをアサインすると以下のように、ステップに割り振りなおされます。

	スライス分割波形番号															
Step No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
16 (𝅘𝅥𝅯 ×16)	1+2	3	4	5+6	7	8	9+10	11	12	13+14	15	16	-	-	-	-
32 (𝅘𝅥𝅰 ×16)	1~4	5+6	7+8	9~12	13+14	15+16	17~20	21+22	23+24	25~28	29+30	31+31	-	-	-	-
12 (𝅘𝅥𝅮3 ×12)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	-	-	-	-
24 (𝅘𝅥𝅯3 ×12)	1+2	3+4	5+6	7+8	9+10	11+12	13+14	15+16	17+18	19+20	21+22	23+24	-	-	-	-

例えば、“ 8tri ”のパターンに、ビートを“ 16 ”で作成したスライス・サンプルをアサインした場合、以下のようにステップ・キーに割り振られます。

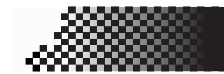


パターンにラスト・ステップが設定してある場合

パターンにラスト・ステップを設定していない場合は、16または12のステップにあわせて、スライス・ステップのアサインを調整します。
ラスト・ステップを設定している場合は、スライス・サンプルを繰り返し再生します。

スライス・ステップを“ 9 ”に設定した場合

ラストステップ設定																
Step No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
設定なし	1	2	3	4	5	6	7	8	9	2	3	4	5	6	7	8
LAST STEP: 15	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	-



ストレッチ

ストレッチ(STRETCH)

ストレッチとは、サンプリングしたサンプルを異なったテンポで使用する場合に、ピッチを変えないで再生スピードをテンポに合わせて自動的に伸縮する機能です。

サンプルの長さをあらかじめ16分音符何個分相当か(STRETCH STEP: ストレッチ・ステップ)設定したサンプルを**ストレッチ・サンプル**と呼びます。ストレッチ・サンプルは、ストレッチ・パートにアサインすることでストレッチ効果を得ることができます。

note パターン、ソング再生時は、演奏を停止するとストレッチ・サンプルも再生が停止します。

ストレッチ・サンプルを作る

STRETCH STEP .... Off, 1...128

サンプルの長さを16分音符何個分相当とするかを設定します。ここで設定した長さを基準に、パターン / ソングにストレッチ・パートのステップがおかれたときに、同じピッチのまま(パターン/ソングで設定してある)テンポに合うようにサンプルの再生スピードを自動的に変換します。このストレッチ・ステップをOff以外に設定すると、そのサンプルはストレッチ・サンプル扱いになり、サンプル番号の後ろに“ # ”が付きます。

1. **SAMPLE** キーを押します。
2. [▲]カーソル・キーを押してディスプレイの表示を“ (*サンプル名*) ”に合わせます(SAMPLE アイコン点灯)。
3. ストレッチするサンプルを、ダイヤルを回して選びます。
4. カーソル・キーを押してディスプレイの表示を“ StrcStep ”に合わせます
5. ダイヤルを回してストレッチ・ステップの値を“ Off ”以外に設定します。

StrcStep
016
1 2 3 4 5 6A 6B 7A 7B 1 2 1 2 SL AD
DRUM PART KBD STR

ストレッチ・サンプルはストレッチ・パートにアサインしたときに、ストレッチ効果が得られます。

ステレオ・サンプルはステレオ・ストレッチ・サンプルになります。ステレオ・ストレッチ・サンプルはストレッチ・パート1にアサインしてください。このときストレッチ・パート2は無効になります。

1 2 3 4 5 6 7 8

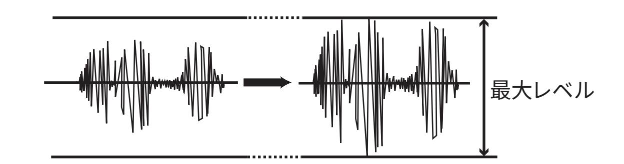
サンプルをエディットするのに便利な機能

エディットしたサンプルを保存するには、他のサンプルに移る前や電源をオフにする前に、必ずライト作業を行なってください（→p.33「サンプルを保存する」）。

ノーマライズ(NORMALIZE)

サンプルのレベルをひずまない最大限まで拡大します。

1. ノーマライズするサンプルをダイヤルで選びます。
2. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー11（NORMALIZE）を押します（キー11が点滅）。ディスプレイに“ Normaliz ”、“ Sure? ”と表示されます。
3. もう一度ステップ・キー11を押してノーマライズを実行します（キー11が消灯）。
   実行しないでキャンセルする場合は**STOP/CANCEL**キーを押します。



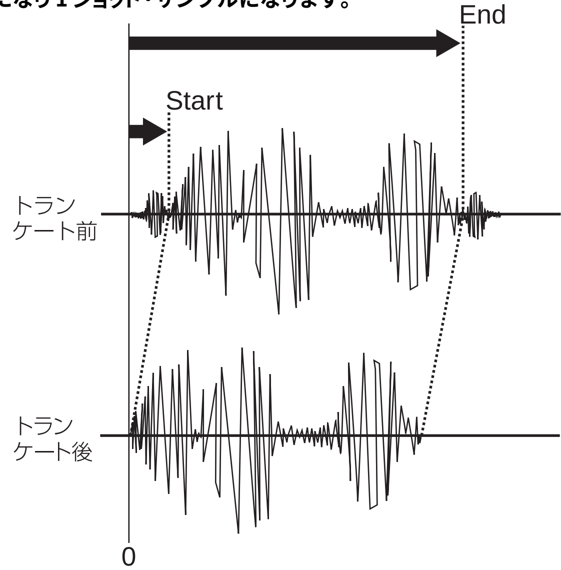
トランケート（TRUNCATE）

サンプルのSTARTより前の部分とENDより後の部分をカットします。

1. トランケートするサンプルをダイヤルで選びます。“ START ”と“ END ”を設定します。
2. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー12（TRUNCATE）を押します（キー12が点滅）。ディスプレイに“ Truncate ”、“ Sure? ”と表示されます。
3. もう一度ステップ・キー12を押してトランケートを実行します（キー12が消灯）。
   実行しないでキャンセルする場合は**STOP/CANCEL**キーを押します。

 **トランケートを実行した後はSTARTの値は0に、ENDの値はサンプルの長さになります。**

 **スライス・サンプルにトランケートを実行した場合は、スライスの設定が無効になり1ショット・サンプルになります。**







2

3

4

5

6

7

8

サンプルを保存する

新しくサンプリングしたサンプルや加工したサンプルを保存するときは、必ずこのライト作業を行ってください。
加工したサンプル・データを元に戻す場合はライト作業を行わずにサンプルを切り替えます。

1. **WRITE/RENAME**キーを一度押します（キーが点滅）。ディスプレイに保存先のサンプル・ナンバーが表示されます。
2. ダイヤルでライト先のサンプル・ナンバーを選びます。モノラル・サンプル（スライス・サンプルを含む）の場合は“ 000 ”から“ 255 ”、ステレオ・サンプルの場合は“ 000⊡ ”から“ 127⊡ ”が選択できます。
   使用済みのサンプル・ナンバーを選択したときは、サンプル・ナンバーの後ろに“ * ”が表示されます。
3. もう一度**WRITE/RENAME**キーを押すとディスプレイに保存実行中の表示がでます。表示が保存先の番号に変わり、**WRITE/RENAME**キーが消灯すると保存が完了します。
   キャンセルする場合は**STOP/CANCEL**キーを押します。


工場出荷時はメモリー・プロテクトがオンになっているので保存できません。メモリー・プロテクトをオフにしてから保存を実行してください（→p.83「メモリーのデータを守る」）。
保存を実行すると保存先のサンプルは書き換わります。


サンプルを保存するときに、内部メモリーのデータ位置の最適化をしているため、時間がかかることがあります。保存が完了する（WRITE/RENAMEキー消灯）まで絶対に電源を切らないでください。

サンプルに名前をつけて保存する

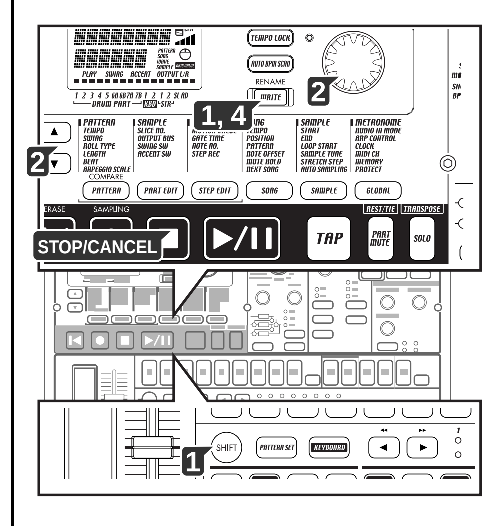
1. **SHIFT**キーを押しながら**WRITE/RENAME**キーを一度押します(キーが点滅)。パラメーター・ディスプレイに“ Rename ”、バリュー・ディスプレイに“ (*サンプル名 6 文字分*) ”が表示されます。
2. 保存するサンプルに名前をつけます。
   [▲][▼]カーソル・キーでバリュー・ディスプレイのカーソルを左右に移動し、ダイヤルを回してサンプルの名前を設定します。サンプルの名前は**8 文字**まで付けることができます。設定が終わったら**WRITE/RENAME**キーを押します。

```
 !"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?@
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[¥]^_`
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
```

3. 保存先のサンプル番号を選びます。
   パラメーター・ディスプレイに“ WriteTo ”、バリュー・ディスプレイに“ (*保存先のサンプル番号*) ”が表示されます。このとき**SHIFT**キーを押すと“ (*保存先サンプル番号*) ”がそれに該当する“ (*サンプル名 6 文字分*) ”の表示に変わります。重要なものを消さないようにダイヤルで保存先のサンプル番号を選んでください。
4. もう一度**WRITE/RENAME**キーを押すと保存を開始します。実行中はキーが点灯し、保存が完了するとキーが消灯します。キャンセルするときは、**STOP/CANCEL**キーを押します。


工場出荷時の設定はメモリー・プロテクトがオンになっているので保存できません。グローバル・モードのメモリー・プロテクトをオフにしてから保存を実行してください


メモリーへの保存実行中(WRITE/RENAMEキーが点灯)は決して電源を切らないでください。データが破壊される恐れがあります。



サンプルを削除する

保存したサンプルを本体から完全に削除します。

1. 削除するサンプルをダイヤルで選びます。
2. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー14（DELETE SAMPLE）を押します（キー14が点滅）。ディスプレイに“ DelSmple ”、“ Sure? ”と表示されます。
3. もう一度ステップ・キー14を押して削除を実行します（キー14が消灯）。
   実行しないでキャンセルする場合は**STOP/CANCEL**キーを押します。



一度サンプルを削除してしまうと復帰できません。

サンプルを保存するときに、内部メモリーのデータ位置の最適化をしているため、時間がかかることがあります。保存が完了する（WRITE/RENAMEキー消灯）まで絶対に電源を切らないでください。

サンプリング・エリアの残量を確認する

グローバル・キーを押して、[▲][▼]カーソル・キーを押してパラメータ・ディスプレイに“ Memory ”を表示します。

ディスプレイに残りサンプリング可能時間が秒数で表示されます。



このパラメーターはエディットはできません。

ステレオ・サンプリングではメモリーを2倍使用するので、サンプリング可能時間は表示される時間の半分になります。

5.パターン・モード

パターンを演奏する

パート(→p.38)

パターン（PATTERN）とは

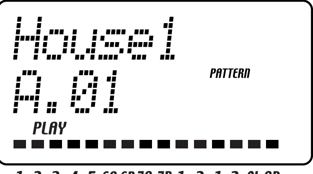
パターンとは、ドラム・パートとスライス・パート、ストレッチ・パート、オーディオ・イン・パートで作るパターンと、キーボード・パートで作るフレーズ・パターンを組み合わせて、一区切りの演奏に仕上げたものです。

本機は256のパターンを作成し保存することができます。1つのパターンは16のパートから成り立っています。各パートの音色に加えて、エフェクトの設定やフレーズ、ツマミの動きを録音するモーションシーケンスを記録することができます。

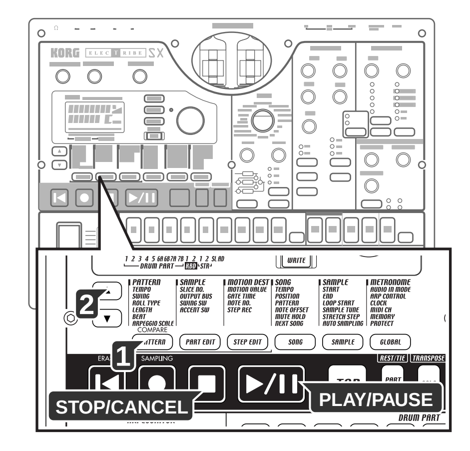
パターンを演奏する

演奏を開始するには

1. **PATTERN**キーを押します（キーが点灯）。
2. [▲]カーソル・キーを押して、ディスプレイに“*(パターン名)*”を表示します。
3. **PLAY/PAUSE**キーを押してパターンを演奏します（キーが点灯）。
   パターンが終わったら、そのパターンの先頭に戻り、くり返し演奏を行ないます。



note パターンに合わせて、キーボード機能を使ってステップ・キーで演奏したり、ドラム・パート・キーを押したり、ツマミやキーを動かして音色を変化させることができます。また、パターン・モードの各機能を1つの演奏テクニックとして使うと、幅広い表現が可能です。



演奏を途中で一旦停止するには

PLAY/PAUSEキーを押します（キーが点滅）。

演奏を再開するには

もう一度**PLAY/PAUSE**キーを押します（キーが点灯）。

演奏を止めるには

STOP/CANCELキーを押します。

パターンを選ぶ

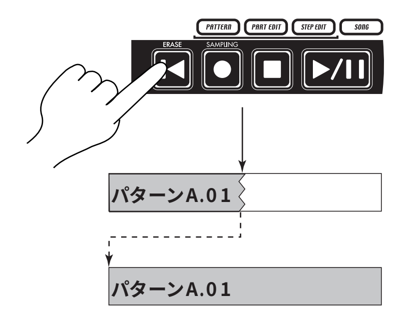
1. **PATTERN**キーを押します(キーが点灯)。
2. [▲]カーソル・キーを押して、ディスプレイに" (パターン名) "を表示します。
3. ダイヤルを回してパターンを選びます。
   ダイヤルを使ってA.01～A.64、B.01～B.64、C.01～C.64、D.01～D.64までの合計256パターンから選びます。
   パターンは演奏中に選択することもできます。

演奏中のパターンを確認するには

PATTERNキーが点灯しているときに、**PATTERN**キーを押すと、ディスプレイに現在選択中の" (パターン名) "が表示されます。

パターンの先頭から演奏するには

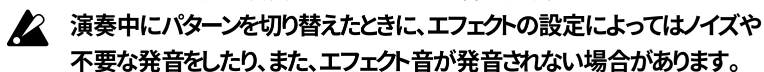
演奏中に**RESET**キーを押すと、強制的にパターンの先頭から演奏します。



note 外部の音声と合わせて演奏するには、**TAP**キーまたは、**AUTO BPM SCAN**キーによりテンポを合わせてから、フレーズごとの頭に**RESET**キーを押して、フレーズの頭を合わせることで、MIDIを使わずに同期演奏することができます。

パターンが切り替わるタイミングについて

演奏中にパターンを切り替えると、現在演奏中のパターンが最後のステップを演奏した後に切り替わります。パターンが切り替わるまでは、ディスプレイに次に演奏されるパターン名が点滅します。

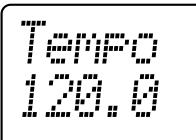


演奏中にパターンを切り替えたときに、エフェクトの設定によってはノイズや不要な発音をしたり、また、エフェクト音が発音されない場合があります。

パターンの切り替え前と後で同じエフェクトが使ってるときで設定値が異なる場合、そのツマミを回したときと同様の発音をします。

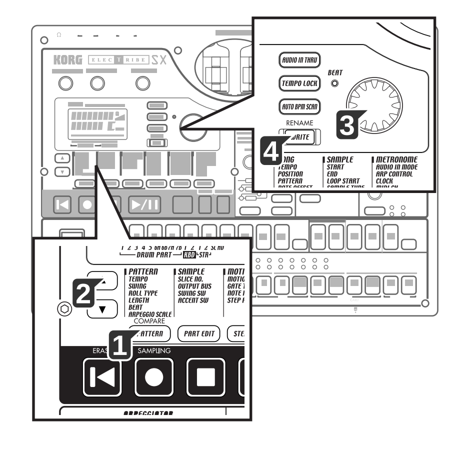
演奏テンポを決める

TEMPO .... 20.0...300.0



ダイヤルでテンポを変更するには

1. **PATTERN**キーを押します(キーが点灯)。
2. [▲][▼]カーソル・キーを押して、パラメーター・ディスプレイに" Tempo "を表示します。
3. ダイヤルを回してテンポを変更します。



テンポを変更したパターンは、ライトをしないで他のパターンに切り替えると変更前の設定に戻ります。

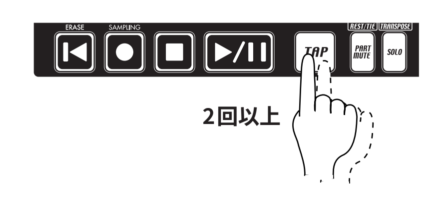
TEMPO LOCKキーがオフ(キーが消灯)のとき、ここで変更したテンポは、パターンを切り替えると、切り替えた先のパターンのテンポに変わります。

さらに細かくテンポを変更するには

SHIFTキーを押しながらダイヤルを回すと、小数点以下の単位で変更できます。

TAPキーを押してテンポを変更するには

パターンの演奏中に、変更したいテンポの4分音符のタイミングで**TAP**キーを2回以上続けて押します。キーを押した間隔を読み取り、テンポが変更されます。演奏をしていないときも、同様に変更できます。



AUDIO IN端子からの入力音のテンポを計測するには

AUDIO IN端子からの入力音声のテンポを自動的に検出し、本機のテンポに設定することができます。

1. **AUTO BPM SCAN**キーを押すと計測を開始します。(キーが点灯) パラメーター・ディスプレイに“ AutoBPM ”と表示します。
このときテンポの設定は元のままです。

2. 計測が終了すると**AUTO BPM SCAN**キーが点滅します。
ディスプレイに測定されたテンポの値が表示されます。

note 計測中に、テンポを確定できない場合は、テンポ値の表示が消え、“ ---.- ”と表示されます。

3. **AUTO BPM SCAN**キーを押すとテンポ値を決定し、TEMPOページになります。
テンポ値の設定をキャンセルするときは、**TAP**キーまたは**TEMPO LOCK**キーを押します。テンポ値は測定前の値になります。または[▲][▼]カーソル・キーや他のモード・キーを押しても設定はキャンセルできます。テンポ値は測定前の値になります。

AutoBPM
---.-

1 2 3 4 5 6A 6B 7A 7B 1 2 1 2 SL AD
DRUM PART KBD STR

AutoBPM
120.0

1 2 3 4 5 6A 6B 7A 7B 1 2 1 2 SL AD
DRUM PART KBD STR

パターンを切り替えてもテンポの値を継続するには

TEMPO LOCKキーがオフ(キーが消灯)のときは、演奏中にパターンを切り替えると、切り替えたパターンに設定されているテンポに変更されます。現在のテンポを維持したままにするときは**TEMPO LOCK**キーをオン(キーが点灯)にしてください。

note **TEMPO LOCK**キーがオンのときは、演奏を止めてもテンポが維持されます。それぞれのパターンに記憶しているテンポに戻すには、**TEMPO LOCK**キーをオフ(キーが消灯)にした後、再度パターンを選び直してください。

TEMPO LOCKキーの状態を、パターン・データとして保存することはできません。

パートの音を演奏する

パート(PART)とは

パートとは、音色とリズムまたはフレーズ・パターン、エフェクトのオン、オフ、モーション・シーケンス等で構成されたパターンを作るための最小単位です。

パートごとに音色を加工することができ、リズム、フレーズ・パターン、エフェクトのオン、オフ、モーション・シーケンス等もパートごとに記録できます。

（→p.46「音色をエディットする」）

パートには次の種類があり、合計１６のパートがあります。

・ドラム・パート（1～5、6A-B、7A-B）

サンプルのワンショット再生。
リズム・パターン（発音タイミング）、モーション・シーケンス等。

・キーボード・パート（1、2）

音程付きのループ再生。
フレーズ・パターン（トリガー、ノート・ナンバー、ゲート・タイム）、モーション・シーケンス等。

・アクセント・パート

パターンの音量の強調ポイント（アクセント）、モーション・シーケンス。

・ストレッチ・パート（1、2）

ストレッチ再生。
リズム・パターン（発音タイミング）、モーション・シーケンス等。

・スライス・パート

スライス再生。
リズム・パターン（発音タイミング）、モーション・シーケンス等。

・オーディオ・イン・パート

外部入力音の入力。
リズム・パターン（トリガー、ゲート・タイム）、モーション・シーケンス等。

キーを押してパートの音を演奏する

ドラム・パート・キー、ストレッチ・パート・キー、スライス・パート・キーを押したり、キーボード・パートを選んで**KEYBOARD**キーをオンにしてステップ・キーを押すと、そのパートの音を出すことができます。
パートの音色はパターンごとに異なります。



アクセント・パート・キーは押しても発音しません。

ドラム・パート・キーを押すとステップ・キーのキーボード機能は解除されますが、再度キーボード・パートを選ぶとキーボード機能は自動的に元の設定になります。

ドラム・パートの音を出す

ドラム・パート・キー１から７Bを押すと各キーに割り当てた音色で発音します。



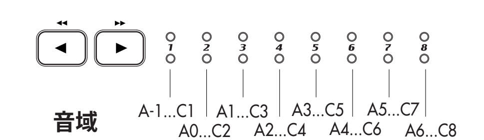
ドラム・パート6Aと6B、または7Aと7Bは同時に発音することはできません。

キーボード・パートの音を出す（キーボード機能）

1. キーボード・パート・キーの1、2のいずれかを押します（キーが点灯）。
2. **KEYBOARD**キーが点灯していることを確認します。点灯していないときはキーを押して点灯します。
3. ステップ・キーを鍵盤として、演奏することができます。オクターブを変更をするにはセレクト・キーを押します。
   点灯するセレクトLED（下段赤）により音域は変わります。

いずれかのキーボード・パート・キーが選ばれてないとKEYBOARDキーのオン、オフはできません。

各キーボード・パートはモノフォニックです。同時に複数の音（ポリフォニック）を鳴らすことはできません。



パートを選ぶ

エディットやキーボード機能を使った演奏を行うパートを、パート・キーで選びます。

ドラム・パート、ストレッチ・パート、スライス・パート、オーディオ・イン・パート

各パート・キーを押すとアサインした音色が出て、そのパートが選ばれます（パート・キーが点灯）。オーディオ・イン・パートはパート・キーを押している間、外部入力音が出ます。
このとき、ステップ・キーにはそのパートのリズム・パターンのトリガー位置が点灯表示されます。また、演奏中は演奏しているステップも同時に点灯表示します。

各パート・キーを押して発音させたときは、アクセントがオンのときの音量で音が出ます。

演奏中に音を出さずに選ぶときは

SHIFTキーを押しながら各パート・キーを押してください。

キーボード・パート

キーボード・パート・キーを押すとキーが点灯し、そのパートが選ばれます。このとき、ステップ・キーの表示は**KEYBOARD**キーのオン、オフにより異なります。

オン（点灯）：演奏中に選んだパートが発音するタイミングで音程に対応するキーが順次点灯します。
オフ（消灯）：パートのフレーズ・パターンのトリガー位置が点灯します。

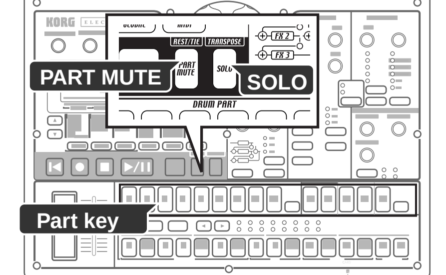
アクセント・パート

アクセント・パート・キーを押すとキーが点灯しパートが選ばれます。このとき、ステップ・キーには、そのアクセント・パターンのアクセント・オンの位置が点灯表示します。

パートをミュートする

パートをミュート（音を一時的に消音）することができます。

1. **PART MUTE**キーを押しながら、ミュートするパート・キーを押します。(**PART MUTE**キーが点灯)。
2. **PART MUTE**キーを押している間は、パート・ステータス・インジケーターで各パートのミュート状態を確認できます。ミュートしていないパート・キーは点灯し、ミュートしているパート・キーは消灯します。複数のパートをミュートすることもできます。
3. すべてのミュートの設定を解除するには、**SOLO**キーを押します。パート単位でのミュートを解除するには、解除したいパート・キーを押します。



パートをソロにする

特定のパートだけを演奏することができます。

1. **SOLO**キーを押しながらパート・キーを押すと、そのパートのみの音を出すことができます（キーが点灯）。
2. **SOLO** キーが点灯中に他のパート・キーを押すとそのパートがソロになります。
3. 複数のパートをソロ演奏するときは、**SOLO**キーを押しながら、演奏するパートを選んでください。また、**SOLO** キーが点灯しているときに **SOLO**キー（または、**PART MUTE**キー）を押しながら各パート・キーを押すとソロ・パートの増減ができます。
4. **SOLO**キーを押して、そのまま離すとソロ機能とミュート機能を解除します（キーが消灯）。

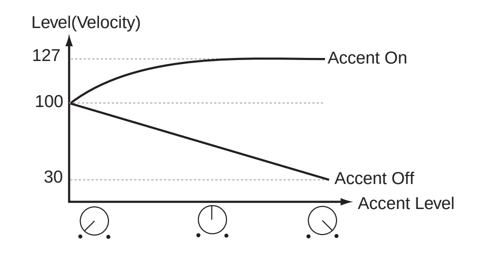
note **SHIFT**キーを押しながら、ドラム・パート・キーを押すと、すべてのドラム・パート・キーのオン / オフができ、ドラム・パート・キー以外のキーを押すと、ドラム・パート以外のキーをオン / オフができます。

パターンにアクセントを加える

アクセントを設定するには

ドラム、キーボード、ストレッチ、スライス、オーディオ・インの各パートにアクセント効果（音量の強調）をかけることができます。アクセントがオンのときに各パートの同じ位置（ステップ）にある音を強調します。

1. アクセント・パート・キーを押すと、ステップ・キーにアクセントで強調する位置を表示します。
2. 各ステップ・キーは押すたびにオン、オフが切り替わり、アクセントのパターンを簡単に作ることができます。演奏して音で確認しながらパターンを作ってください。
3. アクセントの度合いはパート・コモン・セクションのレベル・ツマミで設定します。右に回すほどオンとオフとの差が大きくなり、左に回し切ると効果はなくなります。演奏して音で確認しながら設定してください。



アクセント・パート・キーだけを押しても音は出ません。また、パート・キーを叩いて発音した場合はアクセント・オン（強調された音）で発音します。
アクセントのかかり具合の確認をするときはパターンを演奏しながら行ってください。

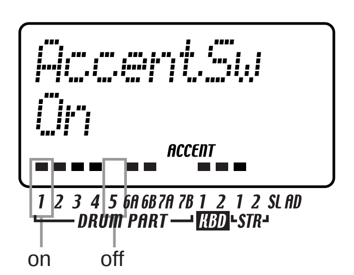
“ ACCENT SW ”をオフに設定しているパートは、アクセントの効果が無効になります。

アクセントをかけるパートを設定するには

ACCENT SW .... On, Off

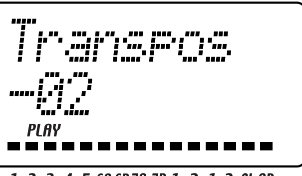
パートごとにアクセントを有効 / 無効にすることができます。

1. **PART EDIT**キーを押します(キーが点灯)。
2. [▲][▼]カーソル・キーを押してパラメータ・ディスプレイに“ Accent Sw ”を表示します。この状態で、各パートのアクセントの有無はディスプレイ下部に■で表示されます。設定するパート・キーを押して、ダイヤルを回すとオン(点灯)、オフ(消灯)が切り替わります。



ACCENT SWの設定はクリア・パターンを実行すると全パート、“ On ”になります。（→ p.53）

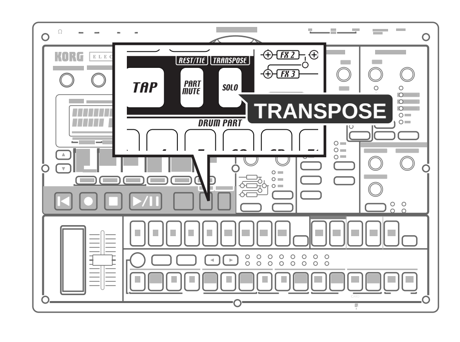
フレーズを移調する（トランスポーズ）



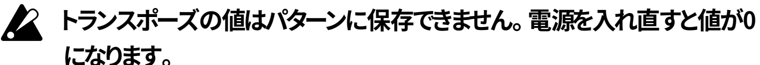
TRANSPOSE .... -24...24

キーボード・パートのフレーズの移調を行います。

1. **TRANSPOSE**キーを押している間、ディスプレイに現在のトランスポーズの状況を表示します。
2. **TRANSPOSE**キーを押しながらダイヤルを回すと、半音単位でフレーズを移調します。±1で半音、±2で全音、±7で5度、±12で1オクターブの移調になります。
   移調をしたときは、**TRANSPOSE**キーが点滅します。値を"0"にすると消灯します。
   TRANSPOSEキーを押しながら、ステップ・キーやセレクト・キーを押して移調することもできます。
   TRANSPOSE キーを押しながらのステップ・キーでの移調ではステップ・キー４のＣが基準になります。




ソロ演奏に設定したときは、TRANSPOSEキーを押しても点灯のままで点滅になりません。ソロ演奏の設定を解除すると点滅になります。


トランスポーズの値はパターンに保存できません。電源を入れ直すと値が0になります。

パターンをスイングさせる

スイング量を設定するには

SWING .... 50...75

スイングの設定をすると、演奏中のステップの発音タイミングがずれます。これによりストレートな16ビートから、微妙にハネたシャッフルのノリまで表現することができます。

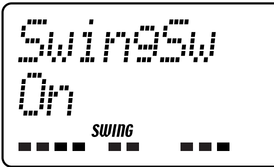
スイングの値は50から75(%)で、偶数ステップの発音のタイミングを設定します。50では完全な16ビート、66でシャッフルになります。

また、パート・エディット・モードのSWING SWにおいて、スイングを有効/無効にするパートを選択することができます。

1. **PATTERN** キーを押します(キーが点灯)。
2. [▲][▼]カーソル・キーを押してパラメータ・ディスプレイに"Swing"を表示します。
   ダイヤルを回してスイング量を設定します。

ビートの設定が"8Tri"(♪$_3$x12)や"16Tri"(♪$_3$x12)になっている場合はスイングの設定は無効です。

スイングするパートを設定するには



SWING SW .... On, Off

パートごとにスイングを有効/無効にすることができます。

1. **PART EDIT**キーを押します(キーが点灯)。
2. [▲][▼]カーソル・キーを押してパラメーター・ディスプレイに"SwingSw"を表示します。
3. このとき各パートのスイングのオン/オフはディスプレイ下部に■で表示されます。設定を変更するパート・キーを押して、ダイヤルを回すとオン(点灯)、オフ(消灯)が切り替わります。

SWING SWの設定はクリア・パターンを実行すると全パート、"On"になります。**（→p.66）**

パートの音をロールして鳴らす

ロールするパートを設定するには

ROLL ....
パートごとのロール（連打）効果のオン（点灯）、オフ（消灯）を切り替えます。
ロールの間隔はパターンのテンポとロール・タイプ、スイング値によって決まります（→「ロール・タイプの設定するには」）。

1. ロールするパート・キーを押します。
2. **ROLL**キーを押します(キーが点灯)。再生するとそのパートがロール再生します。
停止中に**ROLL**キーがオンの状態でパート・キーを押し続けると、押している間そのパートの音がロール再生をします。

ロール・タイプを設定するには

ROLL TYPE 2, 3, 4
ROLLキーがオンのときに、1ステップ間の1回のトリガーで何回発音するかを設定します。ロール・タイプを設定すると、パートごとにロールがオンになっているステップが分割されて発音します。分割数は2、3、4の設定ができます。

1. **PATTERN**キーを押します(キーが点灯)。
2. [▲][▼]カーソル・キーを押してパラメーター・ディスプレイに“ RollType ”を表示します。
3. ダイヤルを回してロール・タイプを設定します。

外部MIDI機器によるノート・オン情報に対して、ロールをかけることはできません。

パートの出力を振り分ける

OUTPUT BUS .... L/R, 3/4
パートごとに音の出力先をライン・アウト端子(L/MONO、R)またはインディビジュアル・アウト端子(3、4)に設定することができます。

1. **PART EDIT**キーを押します(キーが点灯)。
2. [▲][▼]カーソル・キーを押してパラメーター・ディスプレイに“ OutBus ”を表示します。このとき各パートの出力先の状況がディスプレイ下部に■で表示されます。
3. 設定するパートのパート・キーを押して、ダイヤルを回すとL/R(点灯)、3/4(消灯)が切り替わります。

OUTPUT BUSの設定は、クリア・パターンを実行すると、全パート“ L/R ”になります。

ひずみを加え音圧を上げる

TUBE GAIN ....

ライン・アウト端子からの出力信号を、真空管に通すレベルを調整します。マスターを絞った場合でも、**TUBE GAIN**ツマミを調節することでひずみ具合を調整できます。

真空管による“ ひずみ ”が強調されます。

TUBE GAINツマミを上げすぎると外部スピーカー・システム等を破損する恐れがありますので注意してください。

インディビジュアル・アウト端子(3、4)の出力音には効果がありません。

いろいろな機材の音をオーディオ・インに接続する

オーディオ・イン端子に音声や音が出るいろいろなオーディオ機器や音源を接続して、演奏したりサンプリングしたりします。

1. オーディオ・イン端子(AUDIO IN、ST./MONO)にオーディオ機器などを接続します。接続する機器の出力レベルによってMIC/LINEゲイン切り替えをしてください。端子はステレオ標準プラグです。接続する機器によっては、変換プラグを使用してください。モノラル、ステレオの切り替えはグローバル・モードのAUDIO IN MODEで設定を変更してください(→p.83)。
2. 接続した機器の出力レベルが最大値のときでもピーク・アイコンが点灯しないように、外部機器の出力レベルとAUDIO IN LEVELツマミを調節してください。このとき**AUDIO IN THRU**キーをオン(キーが点灯)にすると、オーディオ・イン・パート・キーを押さなくても入力音を確認できます。
3. 音量を合わせたいパターンやソングを選び、PLAY/PAUSEキーを押して演奏を始めます。
4. 他のパートの音量とバランスをとる場合は、**AUDIO IN THRU**キーをオフにしてから、オーディオ・イン・パート・キーを押しながら、パート・コモンのLEVELツマミを回して入力音量を調整します。

note オーディオ・イン・パート・キーを押している間は入力音を発音します。パターンやソングに記録されているオーディオインパートの音は録音された音ではなくトリガーがオンになった時点から、ゲート・タイムの長さだけ、そのときの外部入力音声が発音します。

オーディオ・インのキーを叩いて音を出すときは、AUDIO IN THRUキーをオフ(キーが消灯)にしてください。

AUDIO INPUT LEVELの値が大きいと、音がひずむことがあります。

モノラルのケーブルで接続した場合は、必ずモノラル“ L/MONO ”に、ステレオのケーブルで接続した場合はステレオ“ Stereo ”にAudio In Modeで切り替えてください(→p.83)。

1
2
3
4
5
6
7
8

アルペジエーターを使う

アルペジエーターを使って演奏する

サンプル・モードでは、アルペジエーターは使用できません。

ドラム、ストレッチの各パートを演奏するには

1. 演奏するパートを選びます。
2. リボン・コントローラーに触れると選んだパートの音が自動的に演奏されます。触れる位置によって連続発音するタイミングが変わります。
   発音するスピードは設定しているテンポによって変わります。

note ARP CONTROL(→p.83)を“ Revers ”に設定したときは、スライダーで発音するスピードが変ります。

オーディオ・イン・パートを演奏するには

1. オーディオ・イン・パートを選びます。
2. リボン・コントローラーに触れるとオーディオ・イン・パートの音が自動的に演奏されます。触れる位置によってゲート・タイムが変わります。
   発音するスピードは設定しているテンポによって変わります。

note ARP CONTROL(→p.83)を“ Revers ”に設定したときは、スライダーで発音するスピードが変ります。

スライス・パートを演奏するには

1. スライス・パートを選びます。
2. リボン・コントローラーに触れるとスライス・パートの音が自動的に演奏されます。触れる位置によって発音する分割波形とスピードが変わります。シーケンサーが停止しているときは、先頭のスライス波形から再生します。シーケンサーが動作しているときは、再生ステップ位置に対応した分割波形を再生します。
   発音するスピードは設定しているテンポによって変わります。

note ARP CONTROL(→p.83)を“ Revers ”に設定したときは、スライダーで発音するスピードが変ります。

キーボード・パートを演奏するには

1. 演奏するキーボード・パートを選びます。
2. **KEYBOARD**キーがオンの状態でステップ・キーを押してアルペジエーターで演奏する音階を設定します。
   例えば、ドミソと演奏する場合には、ドを押しながら、ミとソの鍵盤を押します。
3. リボン・コントローラーに触れると、選んだパートの音が自動的に演奏されます。触れる位置によってゲートタイムが変化します。発音するスピードは設定されているテンポによって変わります。
   このとき、リボン・コントローラーに触れ直すごとにアルペジエーターで演奏する音階はリトリガーします。SHIFTキーを押しながら、リボン・コントローラーに触れるとリトリガーしません。
4. スライダーを操作すると、“ ARPEGGIO SCALE ”で設定した音階に沿って音程が変化します。

note リボン・コントローラーとスライダーの操作機能は、入れ換えることができます。（→p.83「アルペジエーター機能の操作を反転する」）

センター・ノートを設定するには

アルペジエーター機能をキーボード・パートで使うときに、スライダー中央の位置をどの音(センター・ノート)で鳴らすかを決めます。この設定はパターンを保存するときに一緒に保存されます。

1. パターン・モード・キーを押します。
2. キーボード・パートのどれかを選択し、キーボード機能をオンにします。
3. [◀][▶]セレクト・キーで音域を設定し、センター・ノートにしたいステップ・キーを１つだけ押します。
4. パターンを保存します。



この設定時のスライダーの位置は、設定に影響しません。

ARP CONTROL(→p.83)の設定が“ Revers ”選択の場合は、リボン・コントローラーの中央を触ったときの音がセンター・ノートになります。

アルペジエーターのスケールを変えるには

ARPEGGIO SCALE .... Chroma...Octave

アルペジエーター・セクションをキーボード・パートで使用したときに、スライダーを操作して演奏されるスケールを変えることができます。

1. **PATTERN** キーを押します(キーが点灯)。
2. [▼]カーソル・キーを押してパラメーター・ディスプレイに“ ArpScale ”を表示します。
3. ダイヤルを回してスケールを設定します。
設定内容は以下の表を参照してください。

ArpScale
Chroma

1 2 3 4 5 6A 6B 7A 7B 1 2 1 2 SL AD
DRUM PART KBD STR

アルペジエーター・スケール・リスト

No.	Display	Scale [Key C]	Scale Name
1.	Chroma	C, Db, D, Eb, E, F, Gb, G, Ab, A, Bb, B, C	Chromatic
2.	Ionian	C, D, E, F, G, A, B, C	Ionian
3.	Dorian	C, D, Eb, F, G, A, Bb, C	Dorian
4.	Phrygi	C, Db, Eb, F, G, Ab, Bb, C	Phrygian
5.	Lydian	C, D, E, F#, G, A, B, C	Lydian
6.	MixLyd	C, D, E, F, G, A, Bb, C	Mixolydian
7.	Aeolia	C, D, Eb, F, G, Ab, Bb, C	Aeolian
8.	Locria	C, Db, Eb, F, Gb, Ab, Bb, C	Locrian
9.	MBlues	C, Eb, E, G, A, Bb, C	Major Blues
10.	mBlues	C, Eb, F, Gb, G, Bb, C	minor Blues
11.	Dim	C, D, Eb, F, F#, G#, A, B, C	Diminish
12.	ComDim	C, Db, Eb, E, F#, G, A, Bb, C	Combination Diminish
13.	MPenta	C, D, E, G, A, C	Major Pentatonic
14.	mPenta	C, Eb, F, G, Bb, C	minor Pentatonic
15.	Raga1	C, Db, E, F, G, Ab, B, C	Raga Bhairav
16.	Raga2	C, Db, E, F#, G, A, B, C	Raga Gamanasrama
17.	Raga3	C, Db, Eb, F#, G, Ab, B, C	Raga Todi
18.	Spansh	C, Db, Eb, E, F, G, Ab, Bb, C	Spanish Scale
19.	Gypsy	C, D, Eb, F#, G, Ab, B, C	Gypsy Scale
20.	Arabia	C, D, E, F, Gb, Ab, Bb, C	Arabian Scale
21.	Egypt	C, D, F, G, Bb, C	Egyptian Scale
22.	Hawaii	C, D, Eb, G, A, C	Hawaiian Scale
23.	Pelog	C, Db, Eb, G, Ab, C	Bali Island Pelog
24.	Japan	C, Db, F, G, Ab, C	Japanese Miyakobushi
25.	Ryukyu	C, E, F, G, B, C	Ryukyu Scale
26.	Whole	C, D, E, Gb, Ab, Bb, C	Wholetone
28.	m3rd	C, Eb, Gb, A, C	m3rd Interval
27.	M3rd	C, E, Ab, C	M3rd Interval
29.	4th	C, F, Bb, C	4th Interval
30.	5th	C, G, C	5th Interval
31.	Octave	C, C	Octave Interval

音色をエディットする

各パートに選んだサンプルのレベルやパンなどのツマミ、エフェクトやアンプEG等のキーでエディットして各パートの音色を作ります。
エディットはパターンを演奏しながらでも行なうことができます。また、各ツマミの値を外部MIDI機器でコントロールすることもできます。
ここで変更したパターンを保存する場合は**WRITE/RENAME**キーを押します。

(→p.89「MIDIについて」)
(→p.73「パターンを保存する」)
(→p.48「パート音をエディットする」)
(→p.67「モーション・シーケンス」)


各パートによって有効なツマミが異なります。
ツマミに対しモーション・シーケンスが働いていて、うまく音色が変更できない場合はモーション・シーケンスをオフにして音を作ってください。

サンプルをパートにアサインする

SAMPLE ....
.... Off, 001(♩, ⁘)...256(♩, ⁘), 001S(⁘)...128S(⁘)

ESX-1はユーザーが自由にサンプリングできるエリアが384個(モノラル256個、ステレオ128個)用意されています。ユーザーが作ったサンプルは各パターンのパートに自由にアサインすることができます。


オーディオ・イン・パートとアクセント・パートにはサンプルの設定はできません。

1. **PART EDIT**キーが点灯していることを確認してください。
2. [▲]カーソル・キーを押してディスプレイの表示を“ (サンプル名) ”に合わせます(SAMPLEアイコン点灯)。
3. サンプルをアサインするパート・キーを押します(キーが点灯)。そのキーにアサインされているサンプルの名前および番号がディスプレイに表示されます。
4. ドラム・パート、ストレッチ・パート、スライス・パートではダイヤルを回し、パート・キーを押して音を確認しながらサンプルを選びます。
5. キーボード・パートではキーボード機能をオンにしてダイヤルを回し、ステップ・キーを押して確認しながらサンプルを選びます。

パートにサンプルを設定しないときは“ Off ”を選びます。

ステレオ・サンプルをアサインできるパートは、ドラム・パート1と3、ステレオ・ストレッチ・サンプルはストレッチ・パート1です。それ以外のパートにステレオ・サンプルをアサインした場合は、左チャンネルの音声のみ鳴ります。また、キーボード・パートにアサインした場合は、ワンショット・サンプルになります。


ステレオ・サンプルをドラム・パート1または3にアサインしたときは、ドラム・パート2または4は発音しません。このとき、サンプル・パート2または4を選ぶとサンプル番号が点滅表示します。ストレッチ・パート1に対する2の関係もこれと同様です。


スライス・サンプルおよびストレッチ・サンプルをドラム・パート1～7Bやキーボード・パートで使用したときは、通常のサンプルとして扱われます。


アサインしていたサンプルを削除(→p.34)したときは“ No Sample ”と表示します。

スライス・サンプルをアサインする

SLICE NO. .... All, 001...128

ESX-1はスライス(→p.27)を実行して分割されたスライス分割波形を、ドラムおよびキーボード・パートにワンショット・サンプルとしてアサインすることができます。

1. パート・エディット・モード・キーが点灯していることを確認してください。
2. [▲]カーソル・キーを押してディスプレイの表示を"(サンプル名)"に合わせます(SAMPLEアイコン点灯)。
3. サンプルをアサインするドラムおよびキーボード・パート・キーを押します(キーが点灯)。そのキーにアサインされているサンプルの名前および番号がディスプレイに表示されます。ここでスライス・サンプル(番号の後に"♩"表示付き)を選択します。使いたいサンプルが入っているスライス・サンプルを選択します。
4. ドラム・パートではダイヤルを回し、パート・キーを押して音を確認しながらサンプルを選びます。
5. キーボード・パートではキーボード機能をオンにしてダイヤルを回し、ステップ・キーを押して確認しながらサンプルを選びます。
6. [▲][▼]カーソル・キーを押してディスプレイの表示を"SliceNo."に合わせます。ダイヤルを回してサンプルの番号を選択します。"All"を選択すると、スライス・サンプル全体を1ショット・サンプルとしてアサインします。"1"〜"128"は個々のサンプルが振り分けられたステップ・キーの番号を表し、ここから選ぶと分割波形の1つを選択することになります。(2で選んだものと同じ)パート・キーを押して音を確認しながら選びます。

PART EDITモードの"SAMPLE"において、あらかじめスライス・サンプルを選んでおかないと(上記3参照)、"SLICE NO"においてサンプルの選択はできません。

ここで選ばれたスライス分割波形は、ドラム・パートの場合、スライスパートと同じようにワンショットで発音します。キーボードパートの場合、持続音を実現するために、意図的に、減衰しないリバースループ再生を行います。再生音が不自然に感じる場合、AMP EGを"⌊"にして、EG Timeで減衰の具合を調節してください。

"SLICE NO"はストレッチ、スライス、オーディオ・イン、アクセントの各パートでは無効です。

1 2 3 4 5 6 7 8

パート音をエディットする

パート・コモンのエディット

PITCH .... -63...+63

再生ピッチを指定します。ピッチを高くすると速く再生され、低くすると遅くなります。ピッチの可変範囲は±2オクターブで下記のように変化します。



ピッチを上げたときに、ノイズが発生することがあります。

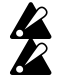
このパラメーターは、キーボード・パートでは無効です。

ツマミの値	ピッチ	ピッチ例(入力音C3)
＋63	2オクターブ	C5
＋41、43...59、61	：	C#4、D4...A#4、B4
＋39	1オクターブ	C4
＋9、12...33、36	：	D3、D#3...A#3、B3
＋6	半音上げ	C#3
0(センター)	±0	C3
－6	半音下げ	B2
－9、－12...－36	：	A#2、A2...C#2
－39	－1オクターブ	C2
－41、－43...－61	：	B1、A#1...C#1
－63	－2オクターブ	C1

GLIDE .... 0...127

ゲート・タイムの長さが、次の発音のタイミングを超えた場合、トリガーしないで前の音から次の異なる音程へのピッチ変化を滑らかにつなぐ機能をグライドといいます（ポルタメントともいいます）。

値を上げるほど、目的のピッチになるまで時間がかかります。逆に値を0にすると目的の音にするまで時間がかからず、また再発音しないことからベース等のレガート奏法のシミュレート等に適した使い方ができます。



このパラメーターは、キーボード・パートのみ有効です。

次の音が弾かれてから、その音に到達するまでの時間を、パターンのテンポに同期します。



ROLLキーがオン（点灯）のときはグライド効果は解除されます。

EG TIME .... 0...127

EGが減衰する時間を設定します。Amp EGの設定によって音量の減衰の仕方が変化します。

AMP EGが“ ”のとき、フィルターのEG INTが0以外のときに有効です。

START POINT .... 0...127

パートごとにアサインしたサンプルを、どのポイントから再生を開始するかを設定します。左に廻しきるとサンプルの先頭から(＝通常の再生)、右に廻しきるとサンプルの最後尾から再生します。

note キーボード・パートにアサインしたサンプルにLOOP STARTを設定してあるか、SLICE NO.でアサインしているサンプルの場合は、サンプル最後尾から再生してもループ設定に従い再生し音は持続します。

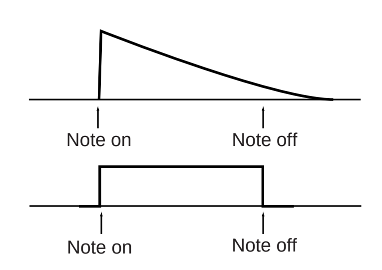
PAN .... L63...R63

音のステレオの定位（パンポット）を設定します。ツマミの位置がセンターのとき、定位は中央です。左に回すと定位がL、右に回すとRにかわります。

LEVEL .... 0...127

出力レベルを調整します。右へ回すほど大きくなります。

AMP EG .... ◣, ⊓
アンプEGの動作を切り替えます。キーを押すたびにEG TIMEで設定した時間で減衰するエンベロープ"◣"とEGで音量が減衰しないタイプ"⊓"に切り替わります。



ROLL ....
パートごとのロール(連打)効果のオン(点灯)、オフ(消灯)を切り替えます。
ロールの間隔はパターンのテンポとロール・タイプ、スイング値によって決まります。
ロールがオンのときにパート・キーを押し続けると、押している間ロール再生をします。
ロールがオンのときにステップ・キー(キーボード機能、オン)を押し続けると、押している間ロール再生します。

(→p.42「ロール・タイプを設定するには」)

FX SELECT FX1, FX2, FX3
効果をかけるエフェクトを1つ選びます。キーを押すたびにエフェクトが切り替わります。
エフェクト・センド(FX SEND)をオンにすると選択したエフェクト効果が得られます。アウトプット・バスが3/4に選ばれているパートでは、設定は無効になります。

(→p.42「パートの出力を振り分ける」)

FX SEND .... On, Off
エフェクトを使用するかしないかを選びます。押すたびにオン(点灯)、オフ(消灯)が切り替わります。エフェクトはエフェクト・セレクト(FX SELECT)で選ばれたものが対象になります。アウトプット・バスが3/4に選ばれているパートでは、設定は無効になります。

REVERSE .... On, Off
サンプルのリバース再生のオン(点灯)、オフ(消灯)を切り替えます。再生中にこのキーを押すと、その再生位置から逆再生することができます。

キーボード・パートをリバース設定をオンにした場合、ワンショット再生になります。

モジュレーション

LFOやEGなど音色に時間的な変化を与えるパラメーターです。

SPEED .... 0...127
モジュレーション(変調)のスピードを調整します。BPM SYNCがオン時は、テンポに同期します。設定値は8/1～1/64になります。

DEPTH .... -63...+63
モジュレーションのかかり具合を調整します。

TYPE .... (波形記号)
モジュレーションの種類を選びます。
EG以外は周期的にモジュレーション効果が変化します。EGは、発音時に最大になり徐々に効果が減衰していきます。
モジュレーション・タイプが"/\/\"のときはトリガーによってモジュレーションの位相がリセットされません。それ以外のタイプはトリガーごとに位相がリセットされます。

DEST .... PITCH, CUTOFF, AMP, PAN
モジュレーション効果をかけるパラメーターを選びます。
オーディオ・イン・パートでは"PITCH"は選択できません。

BPM SYNC .... On, Off
モジュレーション効果の周期をテンポに同期させる場合はオンにします。点灯時は同期します。


ドラム・パートの6Aと6B、7Aと7Bは独立して音色のエディットはできますが、同時に発音させることはできません。


ツマミを回したり、キーを切り替えても音色が変わらない場合は、ツマミやキーがそのパートでは有効でないか、またはモーション・シーケンスが機能しています。

(→p.67「モーション・シーケンス」)

フィルター

ここではオシレーターで作られた波形をひずませたりして音色を加工します。

CUTOFF .... 0...127
フィルターのカットオフ周波数を調整します。フィルター・タイプの選択に応じて効果が変わります。


設定によっては音がひずんだり、ほとんど音が聞こえなくなる場合があります。

EG INT .... -63...+63
EG(エンベロープ・ジェネレーター)でカットオフ周波数を変化させる深さと方向を設定します。EGはトリガーがオンになった瞬間(ステップ・キーを押した瞬間)にスタートします。ツマミをセンターにすると効果はありません。


あるステップのゲート・タイムの長さが、後のステップの発音タイミングを越えると後のステップの方の発音ではEGがリトリガーされません。

RESONANCE .... 0...127
カットオフ周波数付近の音を強調して、音にクセをつけます。レゾナンスを上げた状態でカットオフのツマミを動かしたり、EG INTやEG TIMEを調整したりすると「ミャオーン」といったアナログ・シンセ特有の音が出ます。


レゾナンスを高く設定すると、カットオフ周波数や弾いた音程によっては音がひずむ場合があります。

TYPE .... LPF, HPF, BPF, BPF+
フィルターの種類を選びます。
LPF(ロー・パス・フィルター): 高域をカットし、音色を丸めます。
HPF(ハイ・パス・フィルター): 低域をカットし、音色をシャープにします。
BPF(バンド・パス・フィルター): 特定の周波数付近の帯域のみ出力します。
BPF+(バンド・パス・フィルター・プラス): バンド・パス・フィルターで特定の周波数を通過させたものに元の波形を加えます。

ツマミを回したり、キーを切り替えても音色が変わらない場合は、ツマミやキーがそのパートでは有効でないか、またはモーション・シーケンスが機能しています。

(→p.67「モーション・シーケンス」)

エフェクト

エフェクトを使う

ESX-1のエフェクトはパターンごとに16のエフェクトの中から3つを選択できます。各パートにどのエフェクトへセンドするかを設定できます。また3つのエフェクトの接続の方法を変えることもでき、ひとつのパートに複数のエフェクトをかけることもできます。

エフェクトをかけるには

1. 演奏を開始するか、キーボード・パートをエディットするときは**KEYBOARD**キーをオン（キーが点灯）にして音を出すことのできる状態にします。
2. エフェクトをかけるパートのパート・キーを押します。
3. エディット・セクションのパート・コモンの**FX SELECT**キーを押して、使用するエフェクトを選びます。**FX SEND**キーを押しオンにします（キーが点灯）。
4. エディット・セクションのエフェクトの**FX CHAIN**キーを押してエフェクトの接続方法を選択します。
5. エディット・セクションのエフェクトの各ツマミでエフェクトをエディットできます。（→エフェクトをエディットするには）

エフェクトのタイプによってツマミの効果が異なります。

（→p.53「エフェクト・パラメーター・リスト」）

エフェクトはパートごとにオン、オフすることはできます。ただし、センドするエフェクトが同じ場合は、パートごとにタイプやパラメーターの値を変えることはできません。

エフェクトをエディットするには

1. エディット・セクションのエフェクトの**EDIT SELECT**キーを押してエディットするエフェクトを選択します。
2. エディット・セクションのエフェクトのタイプでエフェクトの種類を選択します。
3. エフェクトのツマミやキーを動かしてエフェクトをエディットします。エディット前のエフェクトのツマミの位置やキーの設定は、オリジナル・バリュー・アイコンの点灯で確認できます。
ここで変更したパターンを保存する場合は**WRITE/RENAME**キーを押します。

（→p.73「パターンを保存する」）

EFFECT TYPE ....
ツマミで、エフェクトのタイプを選びます。エフェクトのタイプの内容については、エフェクト・パラメーター・リスト（→p.53）を参照してください。

EDIT SELECT ....
このキーを押して、エディットするエフェクトを切り替えます。

FX EDIT1 ....
エフェクト効果のかかり具合を調整します。エフェクトのタイプによって効果が異なります。

FX EDIT2 ....
エフェクト効果のかかり具合を調整します。エフェクトのタイプによって効果が異なります。

FX CHAIN ....
エフェクトの接続のセッティングを設定します。押すたびに接続が切り替わり、点灯している部分の接続が有効になります。

エフェクトのタイプによってツマミの効果が異なります。
(→p.53「エフェクト・パラメーター・リスト」)。

ツマミに対しモーション・シーケンスが働いていて、うまく音色が変更できない場合はモーション・シーケンスをオフにして音を作ってください。
(→p.67「モーション・シーケンス」)

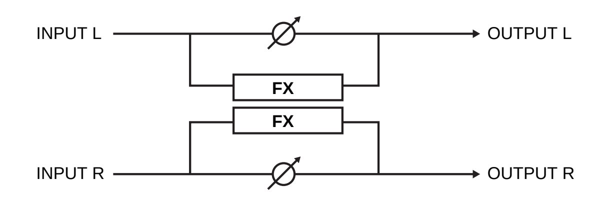
エフェクトのタイプ

ESX-1のエフェクトは次の3種類の構造に分けることができます。
各ブロック図と、該当エフェクトについて説明します。

1. ステレオ・タイプ

エフェクト: CHO/FLG、PHASER、RING MOD、COMPRESSOR、DECIMATOR、EQ、LPF、HPF

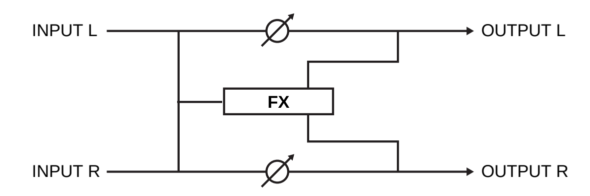
note エフェクトによっては、ダイレクト音のレベルが調整できます。



2. モノミックス・タイプ

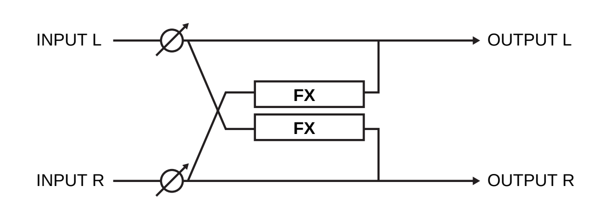
エフェクト: REVERB、MOD DELAY、GRAIN SHIFTER、TALKING MOD、PITCH SHIFTER、DISTORTION

note エフェクトによっては、ダイレクト音のレベルが調整できます。



3. ステレオクロス・タイプ

エフェクト: BPM SYNC DELAY、SHORT DELAY



エフェクト・パラメーター・リスト

REVERB (リバーブ)

ホール・リバーブの残響や臨場感をシミュレートしています。

FX EDIT1: Time ....0...127
(タイム)
ツマミを右に回すほど、残響の時間が長くなります。

FX EDIT2: Level ....0...127
(レベル)
ツマミを右に回すほど、残響音のレベルが大きくなります。

タイムを長く設定すると入力音やレベル値によっては音がひずむことがあります。

BPM SYNC DELAY (BPMシンク・ディレイ)

BPMに同期したクロス・ディレイです。

FX EDIT1: Time ....1/64...1/1
(タイム)
BPMに同期したディレイ・タイムを音符単位で設定します。
ツマミを右に回すほどディレイ・タイムが長くなります。
設定できる範囲は64分音符から全音符までです。

FX EDIT2: Depth ....0...127
(デプス/フィードバック)
ディレイの深さとフィードバックの量を設定します。
ツマミを右に回すほどディレイ音が大きくなりフィードバックの量も増えます。
各パートのパンを左右に振れば振るほど、より左右の広がりが深くなります。

発音させながらTIMEツマミを動かしたりBPMを変更するとフィードバック音が消えることがあります。

テンポの設定によっては長いディレイ・タイムが設定できない場合があります。そのときはディレイ・タイムを半分に、それでも設定できない場合はさらにその半分に設定します。

テンポの設定によっては短いディレイ・タイムが設定できない場合があります。そのときはディレイ・タイムを倍に、それでも設定できない場合はさらにその倍に設定します。

タイムの値を下げすぎると音がひずむ(クリップする)ことがあります。

SHORT DELAY (ショート・ディレイ)

ディレイ・タイムの短い、クロス・ディレイです。BPMには同期しません。

FX EDIT1: Time ....0...127
(タイム)
ディレイ・タイムを設定します。
ツマミを右に回すほどディレイ・タイムが長くなります。タイムを短くすると、ダブリング(複数の楽器が鳴っているような)効果が得られます。

FX EDIT2: Depth ....0...127
(デプス/フィードバック)
ディレイの深さとフィードバックの量を設定します。
ツマミを右に回すほどディレイ音が大きくなりフィードバックの量も増えます。
各パートのパンを左右に振れば振るほど、より左右の広がりが深くなります。

デプスを大きくするとタイム値や入力音によっては音がひずむ場合があります。

タイムの値を下げすぎると音がひずむ(クリップする)ことがあります。

MOD DELAY (モジュレーション・ディレイ)

ディレイ・タイムをLFOでスイープさせることでコーラス効果を加えたディレイです。また、このディレイはディレイ・タイムがテンポに自動的に同期するテンポ・ディレイになっています。

FX EDIT1: Time ....1/64...1/1
(タイム)
テンポに同期したディレイ・タイムを音符単位で設定します。
ツマミを右に回すほどディレイ・タイムが長くなります。
設定できる範囲は64分音符から全音符までです。

FX EDIT2: Depth ....0...127
(デプス/フィードバック)
ディレイの深さとフィードバックの量を設定します。
右に回すほどフィードバック量は大きくなります。

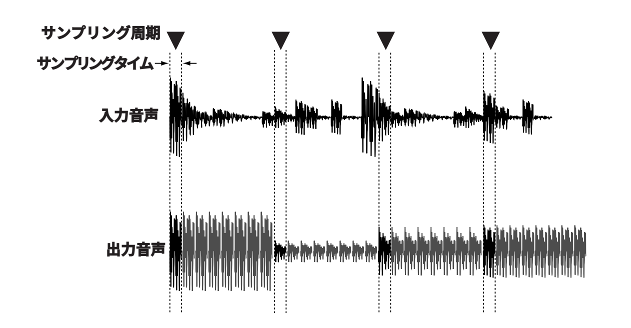
発音させながらTIMEツマミを動かしたりBPMを変更するとフィードバック音が消えることがあります。

テンポの設定によっては長いディレイ・タイムが設定できない場合があります。そのときはディレイ・タイムを半分に、それでも設定できない場合はさらにその半分に設定します。

テンポの設定によっては短いディレイ・タイムが設定できない場合があります。そのときはディレイ・タイムを倍に、それでも設定できない場合はさらにその倍に設定します。

GRAIN SHIFTER (グレイン・シフター)

ある周期で、音をごく短い時間サンプリングし連続再生させます。Audio Inなど音色が常に変化する音に有効です。



FX EDIT1: Speed ....0...127
(スピード)
サンプリング周期とサンプリング・タイムを設定します。
サンプリング周期はシーケンサのステップ数に同期します。
BPMが変化するとステップ当たりの長さも変わりますので、サンプリング周期もあわせて変化していきます。

1
2
3
4
5
6
7
8

サンプリング周期とスピード値の対応は以下の通りです。

SPEED	サンプリング周期(STEP数)
0～1	128
2～5	32
6～9	16
10～13	12
14～21	8
22～25	6
26～33	4
34～37	3
38～41	8/3
42～49	2
50～53	4/3
54～83	1
84～127	9/10 ... 1/10（21段階変化）

サンプリング周期が同じ範囲内でもSPEED値が大きいほどサンプリング・タイムは短くなります。


スピード値を小さく設定し長い時間連続再生させていると再生音色の高域成分が徐々に削られ音が丸くなっていきます。

FX EDIT2: Balance ....0...127
(バランス)
エフェクト音とダイレクト音のバランスを設定します。ツマミを右に回すほどエフェクト音が大きくなり、ダイレクト音が小さくなります。


スピード値が小さいときはサンプリング間の周期が長いため手動でのキーボード演奏などでキーONしたタイミングがサンプリングタイミングで無い場合は演奏音が出ません。

CHO/FLG (コーラス/フランジャー)

コーラス、フランジャーは音をわずかに遅らせて音程を揺らし、原音と混ぜ合わせることで音にうねりや広がり、ビブラート感を与えます。

FX EDIT1: Speed...0...127
(スピード)
コーラス/フランジャーのLFOのスピードを調整します。
ツマミを右に回すほどLFOのスピードが速くなります。

FX EDIT2: Depth ....0...127
(デプス/フィードバック)
コーラス/フランジャーの効果の深さを調整します。ツマミを右に回すほど、コーラスからフランジャーの効果に変化します。

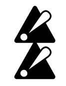

デプスを大きくすると入力音によっては音がひずむことがあります。
スピード値を0に絞った時点でLFOがその状態（位相）にて停止します。この、LFOがどの状態(位相)で停止したかという情報はパターン/ソングデータにライトされません。さらに、異なるエフェクトタイプから本エフェクトを選択した時点でLFOの状態（位相）はリセットされます。よって、本エフェクトを選択しスピード値を0にしてライトしたパターン/ソングは、再度選択された場合には、聞こえ方が変わる場合があります。

PHASER (フェイザー)

位相を周期的に変化させた音を原音に混ぜ合わせることによって、音にうねりを与えます。

FX EDIT1: Speed...0...127
(スピード)
フェイザーのLFOのスピードを調整します。ツマミを右に回すほどLFOのスピードが速くなります。

FX EDIT2: Depth ....0...127
(デプス/フィードバック)
フェイザーの深さを調整します。ツマミを右に回すほど、音のうねりが大きくなります。


デプスを大きくすると入力音によっては音がひずむことがあります。
スピード値を0に絞った時点でLFOがその状態（位相）にて停止します。このLFOがどの状態(位相)で停止したかという情報はパターン/ソングデータにライトされません。さらに、異なるエフェクト・タイプから本エフェクトを選択した時点でLFOの状態（位相）はリセットされます。よって、本エフェクトを選択しスピード値を0にしてライトしたパターン/ソングは、再度選択した場合には、エフェクトのかかり方が変わる場合があります。

RING MOD (リング・モジュレーター)

音に変調をかけて金属的な響きや効果音的なニュアンスを加えます。

FX EDIT1: OSCFreq. ....0...127
(オシレータフリケンシー)
変調をかける周波数を設定します。ツマミを右に回すほど周波数が高くなります。

FX EDIT2: Balance ....0...127
(バランス)
エフェクト音とダイレクト音のバランスを設定します。ツマミを右に回すほどエフェクト音が大きくなり、ダイレクト音が小さくなります。

TALKING MOD (トーキング・モジュレーター)

入力音に母音フォルマントを付加します。

FX EDIT1: Formant..0...127
（フォルマント）
フォルマントを設定します。
0から127へ時計周りに回していくと、フォルマントが[a]-[e]-[o]-[u]-[i]とスムーズに変化していきます。

FX EDIT2: Offset .... -63...+63
（オフセット）
フォルマント周波数の音程を設定します。

PITCH SHIFTER (ピッチ・シフター)

音程を変化させるエフェクターです。

FX EDIT1: Pitch .... -2400...+2400
(ピッチ)
変化させる音程を設定します。単位はcentです。
ツマミの位置がセンターの場合は入力された音と同じ音程で、左に回すと低く、右に回すと高くなります。ピッチの可変範囲は±2オクターブです。

FX EDIT2: Balance ....0...127
(バランス)
エフェクト音とダイレクト音のバランスを設定します。ツマミを右に回すほどエフェクト音が大きくなり、ダイレクト音が小さくなります。

COMPRESSOR （コンプレッサー）

コンプレッサーはレベルの小さい音は大きく、レベルの大きな音は小さくして、音量の差を圧縮し、音の粒立ちを揃えます。入力信号L/Rのうちレベルの高い方を自動的に検知し反応します。

FX EDIT1: Sens. ....0...127
(センシティビティ)
コンプレッサーの効き具合を設定します。

FX EDIT2: Attack..0...127
(アタック)
コンプレッサーが効くまでのアタックの速さを設定します。
ツマミを右に回すほどアタック感のエンベロープが遅くなります。

DISTORTION （ディストーション）

音を適度に上げることで音をひずませ、豊かな倍音を与えます。

FX EDIT1: Gain ....0...127
(ゲイン)
ひずみ具合を設定します。ツマミを右に回すほど音がひずみます。

FX EDIT2: Level ....0...127
(レベル)
出力レベルを調整します。ツマミを右に回すほど、出力レベルが大きくなります。

DECIMATOR （デシメータ）

サンプリング周波数やデータのビット数を低下させて、チープなサンプラーのようなざらざらしたサウンドをつくります。

FX EDIT1: Freq. ....0...127
(サンプリング周波数)
ツマミを右に回すとサンプリング周波数の低い音(ローファイ)、左に回すとサンプリング周波数の高い音(ハイファイ)になります。

FX EDIT2: Bit ....0...127
(サンプリング・ビット数)
ツマミを右に回すとビット数の少ない音(ローファイ)、左に回すとビット数の多い音(ハイファイ)になります。

入力音量が極端に小さいと音声が出力されない場合があります。

EQ （イコライザー）

低音と高音の音量を増減させます。

FX EDIT1: LowGain .... -63...+63
(ローゲイン)
ツマミを左に回すと低音部の音量を下げ、センターでフラット、右に回すと低音部の音量を上げます。

FX EDIT2: HighGain .... -63...+63
(ハイゲイン)
ツマミを左に回すと高音部の音量を下げ、センターでフラット、右に回すと高音部の音量を上げます。

ゲインを高く設定すると入力音によっては音がひずむ場合があります。

LPF （ロー・パス・フィルター）

レゾナンス付きのロー・パス・フィルターです。

FX EDIT1: Cutoff ....0...127
(カットオフ)
ロー・パス・フィルターのカットオフ周波数を調整します。ツマミを右に回すほどカットオフ周波数が高くなります。

FX EDIT2: Resonanc ....0...127
(レゾナンス)
カットオフ周波数付近の音を強調して、音にクセをつけます。ツマミを右に回すほど、レゾナンスが高くなります。

レゾナンスを高く設定するとカットオフ周波数や入力音によっては音がひずむ場合があります。

HPF （ハイ・パス・フィルター）

レゾナンス付きのハイ・パス・フィルターです。

FX EDIT1: Cutoff ....0...127
(カットオフ)
ハイ・パス・フィルターのカットオフ周波数を調整します。ツマミを右に回すほどカットオフ周波数が高くなります。

FX EDIT2: Resonanc ....0...127
(レゾナンス)
カットオフ周波数付近の音を強調して、音にクセをつけます。ツマミを右に回すほど、レゾナンスが高くなります。

レゾナンスを高く設定するとカットオフ周波数や入力音によっては音がひずむ場合があります。









フレーズを録音する

パートごとに音色を設定し、それぞれのパターンを録音します。

note 各パートのリズム、フレーズ・データを消してからパターンを作る場合は「パートのシーケンス・データを消す」(→p.65)をごらんください。

リアルタイム・レコーディング

パターンを演奏しながら、ドラム、スライス、ストレッチ、オーディオ・インの各パート・キーやキーボード機能を使い、新たなリズムやフレーズを録音します。

ステップ・レコーディング

パターン演奏を止めた状態で、**ステップ**・キーでシーケンス・パターンを作ったり、各ステップに1音ずつ音程や音符の長さを入力してパターンを作成します。

演奏しながらフレーズを録音する(リアルタイム・レコーディング)

ドラム、ストレッチ、スライス、オーディオ・インのパターンは各パート・キーで、キーボード・パートのフレーズ・パターンはキーボード機能を使いステップ・キーで発音するタイミングでキーを押して録音します。

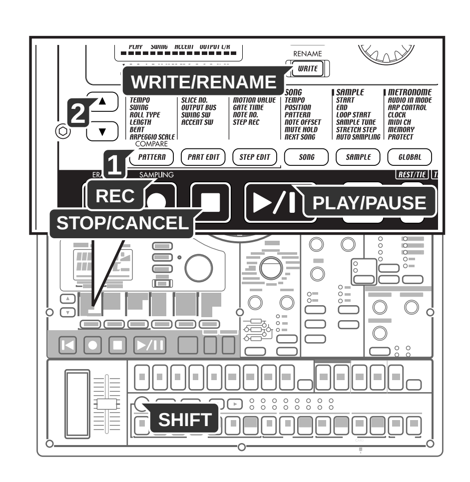
ドラム、スライス、ストレッチ、オーディオ・インの各パート・キーを押すとステップ・キーのキーボード機能は解除されますが、再度キーボード・パートを選ぶとキーボード機能は自動的に元の設定になります。

note **メトロノームを鳴らしながら録音することもできます。**

(→p.83「メトロノームの設定をする」)

ドラム、ストレッチ、スライスの各パートを録音するには

1. **PATTERN**キーを押します(キーが点灯)。
2. [▲]カーソル・キーを押して、ディスプレイに"(パターン名)"を表示します。ダイヤルを回して録音するパターンを選択します。
3. **REC**キーを押して、録音待機状態にします。**REC**キーが点灯し**PLAY/PAUSE**キーが点滅します。
4. **PLAY/PAUSE**キーを押すと、録音がスタートします。**PLAY/PAUSE**キーが点灯します。
5. リズムを入力するタイミングで、それぞれのパート・キーを押します。録音したステップのステップ・キーが点灯します。
   録音しないでパートを変更するには**SHIFT**キーを押しながらパート・キーを選択します。
6. パターンはくり返し演奏されます。**REC**キーが点灯している間は重ねて録音を続けられます。
7. 録音を終了するときは、**STOP/CANCEL**キーを押します。**REC**キー、**PLAY/PAUSE**キーが消灯します。
   また、**STOP/CANCEL**キーを押さずに**REC**キーを押すと**REC**キーだけが消灯し、録音状態を解除し演奏を続けます。
8. 録音が終了したパターンに名前をつけて保存する場合は、**SHIFT**キーを押しながら**WRITE/RENAME**キーを押します。



(→p.73「パターンを保存する」)

スライス・パートの録音中に再生される音は、ステップの位置に対応したスライス分割波形です。そのステップの波形がない場合は、音は出ません。

キーボード・パートを録音するには

1. **PATTERN**キーを押します(キーが点灯)。
2. [▲]カーソル・キーを押して、ディスプレイに"(パターン名)"を表示します。ダイヤルを回して録音するパターンを選択します。
3. キーボード・パートの1、2を選んで**KEYBOARD**キーをオン(キーが点灯)にしておきます。
4. **REC**キーを押して、録音待機状態にします。**REC**キーが点灯し**PLAY/PAUSE**キーが点滅します。
5. **PLAY/PAUSE**キーを押して、パターンをスタートします。**PLAY/PAUSE**キーが点灯します。
6. フレーズを入れたいタイミングで対応する音程のステップ・キーを押して録音します。
7. パターンはくり返し演奏されます。**REC**キーが点灯している間は重ねて録音を続けられます。
   STOP/CANCELキーを押すと録音が終了します。**REC**キー、**PLAY/PAUSE**キーが消灯します。また、**STOP/CANCEL**キーを押さずに**REC**キーを押すと録音状態を解除し演奏を続けます。**REC**キーが消灯し、**PLAY/PAUSE**キーが点灯します。
8. でき上がったパターンに名前をつけて保存する場合は**SHIFT**キーを押しながら**WRITE/RENAME**キーを押します。

(→p.73「パターンを保存する」)

オーディオ・イン・パートを録音するには

1. **PATTERN**キーを押します(キーが点灯)。
2. [▲]カーソル・キーを押して、ディスプレイに"(パターン名)"を表示します。ダイヤルを回して録音するパターンを選択します。
3. **REC**キーを押して、録音待機状態にします。**REC**キーが点灯し**PLAY/PAUSE**キーが点滅します。
4. **PLAY/PAUSE**キーを押して、パターンをスタートします。**PLAY/PAUSE**キーが点灯します。
5. 外部入力音を入力するタイミングでオーディオ・イン・パート・キーを押して録音します。
6. パターンはくり返し演奏されます。**REC**キーが点灯している間は重ねて録音を続けられます。
   STOP/CANCELキーを押すと録音が終了します。**REC**キー、**PLAY/PAUSE**キーが消灯します。また、**STOP/CANCEL**キーを押さずに**REC**キーを押すと録音状態を解除し演奏を続けます。**REC**キーが消灯し、**PLAY/PAUSE**キーが点灯します。
7. でき上がったパターンに名前をつけて保存する場合は**SHIFT**キーを押しながら**WRITE/RENAME**キーを押します。

(→p.73「パターンを保存する」)

演奏中に録音するには

パターンを演奏中に、思いついたフレーズを演奏を停止せず録音することができます。

1. パターンを演奏しておきます。
2. **REC**キーを押します(キーが点灯)。
3. ドラム・パートを録音するときは、録音するパートのドラム・パート・キーをタイミングを合わせて押します。
   キーボード・パートを録音するときは、録音するパートのキーボード・パート・キーを押してから、**KEYBOARD**キーをオンの状態にしてフレーズを入れたいタイミングで対応する音程のステップ・キーを押して録音します。
4. 録音を解除するときは、**REC**キーを押します(キーが消灯)。
5. パターンを保存する場合は**WRITE/RENAME**キーを押します。

(→p.73「パターンを保存する」)

演奏しながら余分なトリガーを消すとき(イレース)

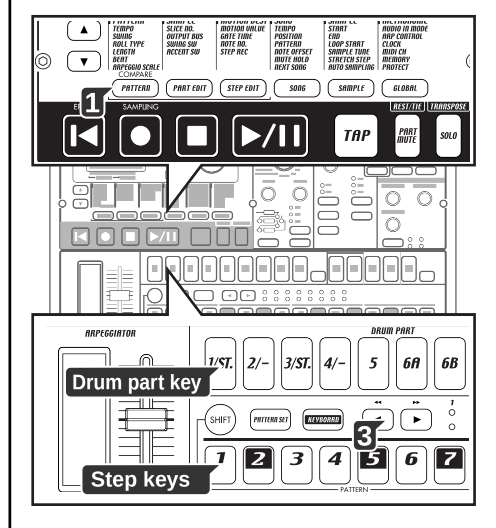
演奏時に、**SHIFT**キーを押しながら**RESET/ERASE**キーを押しつづけると、その間選択しているパート(キーが点灯)の発音するタイミングのトリガーを消すことができます。

ステップ・レコーディング

キーボード・パートのフレーズを作る場合とドラム・パートのリズムを作る場合では方法が異なります。

ドラム、スライス、ストレッチ、オーディオ・イン、アクセントの各パート・キーを押すとステップ・キーのキーボード機能は解除されますが、再度キーボード・パートを選ぶとキーボード機能は自動的に元の設定になります。

ドラム、スライス、ストレッチ、アクセントの各パートを録音するには

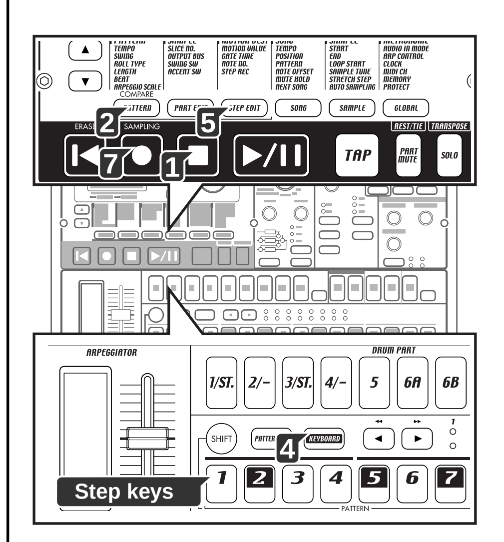


1. **PATTERN**キーを押します(キーが点灯)。
   [▲]カーソル・キーを何度か押して、ディスプレイに"(パターン名)"を表示します。ダイヤルを回して録音するパターンを選択します。
2. 録音するパートのパート・キーを押します(キーが点灯)。
3. セレクト・キーを押して、エディットするレングスを選びます。下段のLEDでエディットするレングスの位置を確認します。
4. 選んだパートのリズムがステップ・キーの点灯で表示されます。ステップ・キーを押してパターンのリズムを変更します。押すごとにオン(点灯)、オフ(消灯)が切り替わります。演奏中でも変更可能です。

ドラム・パート6Aと6B、7Aと7Bでは、同時に発音できません。同時にトリガーがある場合は、6B、7Bが発音します。

スライス・パートはスライス分割波形がアサインされているステップ・キーだけ、オンにすることができます。

キーボード・パートのフレーズを録音するには



1. 演奏をしているときは**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を止めます。
2. **PATTERN**キーを押します(キーが点灯)。
   [▲]カーソル・キーを押して、ディスプレイに"*(パターン名)*"を表示します。ダイヤルを回して録音するパターンを選択します。
3. 録音するパートのキーボード・パート・キーを押します(キーが点灯)。
4. **KEYBOARD**キーをオンにします(キーが点灯)。
5. **STEP EDIT**キーを押したあと[▼]カーソル・キーを押して、ディスプレイに"Step Rec"を表示します。ディスプレイにはターゲット・ステップが表示されます。
6. ダイヤルを回して、録音を開始するターゲット・ステップを選びます。
7. **REC**キーを押して、録音状態にします。
   このときに**PLAY**キーを押しても演奏はスタートしません。
8. ステップ・キーを使ってフレーズの音程を1音ずつ入力します。入力すると自動的にエディットを行うステップ(ターゲット・ステップ)が1ステップずつ進みます。
9. 終わりのステップに入力するか、**STOP/CANCEL**キーを押すと録音が終了します(RECキーが消灯)。

休符やタイを入力するには

休符(REST)を入力するときは**REST/TIE**キーを押します。
またタイ(TIE)を入力するときはステップ・キーを押しながらREST/TIEキーを押します。

ターゲット・ステップの移動について

エディットするステップを選択します。このエディット対象になるステップのことを「**ターゲット・ステップ**」と呼びます。

録音中は、ダイヤルを回してターゲット・ステップを1つ前または後ろに移動することができます。また**SHIFT**キーを押しながらセレクト・キーを押すことでステップを移動することもできます。

シーケンス・データをエディットする

自分で録音したパターンや本機に保存してあるパターンをエディットします。

エディットしたパターンを保存するには、他のパターンを選ぶ前や電源をオフにする前に、必ずライト/リネーム作業を行なってください。

フレーズ・パターンをエディットする（ノート・エディット）

ステップ・レコーディングでは、トリガーとノート・ナンバーを同時に録音しますが、細かいゲート・タイムの設定はできません。より緻密なパターンを作るために、トリガーやノート・ナンバーの再調整やゲート・タイムの調整を行えます。

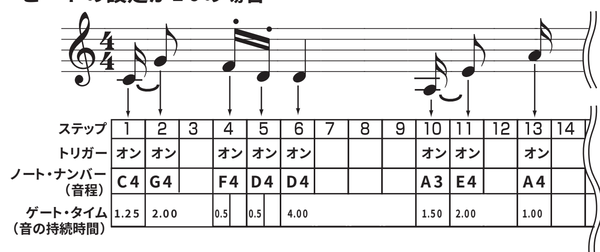
キーボード・パートのフレーズ・パターンは次の3つのデータで構成されます。これらのデータは1ステップごとにそれぞれ調整することができます。

トリガー: そのステップで発音するか

ノート・ナンバー: どの音程で発音するか

ゲート・タイム: どのくらいの間、発音するか

ビートの設定が16の場合



エディットするステップを選択するには

STEP REC .... 1.01... 8.16

1. **STEP EDIT**キーを押します（キーが点灯）。
   [▼]カーソル・キーを押してパラメーター・ディスプレイに“ StepRec ”と表示します。バリュー・ディスプレイにターゲット・ステップが表示されます。
2. ダイヤルを回してターゲット・ステップを選択します。
   このとき**KEYBOARD**キーがオフのときは、ターゲット・ステップに対応するステップ・キーが点滅します。

note　パターンのレングスが2以上の場合は、SHIFTキーを押しながらダイヤルを回すと、レングス単位で変更できます。

ダイヤル以外に以下の方法でターゲット・ステップを選択できます。

- **SHIFT**キーを押しながらセレクト・キーを押すと、1ステップずつ前後に移動できます。
- **KEYBOARD**キーがオフのときは、ステップ・キーを押すと、それぞれのキーに対応したステップを選択することができます。

note　パターンのレングスが2以上の場合はセレクト・キーを押してセレクトLED（赤）を切り替えることでターゲット・ステップをレングス単位で変更できます。



最大ステップ数はレングス、ビート、ラスト・ステップの設定により変化します。

KEYBOARDキーがオンのときは、ステップ・キーにはターゲット・ステップは表示されません。

トリガー(発音位置)を変更するには

1. **PATTERN**キーまたは**PART EDIT**キーを押します(キーが点灯)。
2. エディットするキーボード・パート・キーを押します(キーが点灯)。
3. **KEYBOARD**キーをオフにします(キーが消灯)。
4. 選択したパートのフレーズ・パターンのトリガー位置が、ステップ・キーに点灯表示されます。
5. ステップ・キーを押してトリガーの設定を変更します。ステップ・キーを押すたびにトリガーのオン(点灯)オフ(消灯)が切り替わります。

ディスプレイに"Motvalue"、"GateTime"、"NoteNo."、"Step Rec"、を表示しているときは、ステップ・キーを押してもトリガーのオン、オフは変わりません。

ノート・ナンバー(ピッチ)を変更するには

NOTE NO. .... C-1...G9

1. **STEP EDIT**キーを押します(キーが点灯)。
2. [▲][▼]カーソル・キーを押してディスプレイに"NoteNo."を表示します。
3. エディットするキーボード・パート・キーを押します(キーが点灯)。
4. **KEYBOARD**キーをオフにします(キーが消灯)。
5. 選択したパートのフレーズ・パターンのトリガー位置が、ステップ・キーに点灯表示されます。
6. ノート・ナンバーをエディットする位置のステップ・キーを押してターゲット・ステップを指定します(キーが点滅)。
7. ダイヤルを回してそのステップのノート・ナンバーを変更します。
   KEYBOARDキーをオンにして、ステップ・キーを押してノート・ナンバーを変更することもできます。続けて他のターゲット・ステップを指定する場合は一度**KEYBOARD**キーをオフにしてからターゲット・ステップを変更してください。

ディスプレイに"NoteNo."を表示しているときは、ステップ・キーを押してもトリガーのオン、オフは変わりません。

トリガーがオフのステップのノート・ナンバーを変更してもトリガーをオンにするまでは発音しません。

ゲート・タイムを変更するには

note ゲート・タイムは、キーボード・パートとオーディオ・イン・パートで変更可能です。

GATE TIME .... 0.25...128.0

1. **STEP EDIT**キーを押します(キーが点灯)。
2. [▲][▼]カーソル・キーを押してディスプレイに"Gate Time"を表示します。
3. エディットするキーボード・パート・キーまたはオーディオ・イン・パート・キーを押します(キーが点灯)。
4. キーボード・パート・キーを押した場合は**KEYBOARD**キーをオフにします(キーが消灯)。
5. 選択したパートのフレーズ・パターンのトリガー位置が、ステップ・キーに点灯表示されます。
6. ゲート・タイムをエディットする位置のステップ・キーを押してターゲット・ステップを指定します(キーが点滅)。
7. ダイヤルを回してステップ単位でゲート・タイムを変更します。
   ディスプレイに表示されている値はステップ単位のゲート・タイムの長さです。例えば、ゲート・タイムを"1.0"に設定するとちょうど1ステップ間の長さのゲート・タイムになります。

ゲート・タイムの長さが、次の発音のタイミングを越えると、次の発音ではレガートとなります。オシレーターの発音やEG、モジュレーションがリトリガーしません。

1
2
3
4
5
6
7
8


ディスプレイに“ Gate Time ”を表示しているときは、ステップ・キーを押してもトリガーのオン、オフは変わりません。

トリガーがオフのステップのゲート・タイムを変更してもトリガーをオンにするまでは発音しません。

パターンの長さと拍子を設定する

ここではレングス（長さ）とビート(拍子)、およびラスト・ステップの関係について説明します。

パターン全体の長さをレングス、そのレングス1つ分を構成するステップ数をラスト・ステップといいます。また、1ステップの音符の長さをビートで設定します。

ビートに“ 8Tri ”(♪$_3$)や“ 16Tri ”(♬$_3$)を選んだ場合は、ラスト・ステップが自動的に12となり、ステップ・キー13～16は無効になります。またビートに“ 16 ”や“ 32 ”を選んだ場合は、同様に16になります。

レングス、ビートを確認するには

パターン停止中に**SHIFT**キーを押している間、現在のパターンのレングスを上段のセレクトLED(緑)、ビートを下段のセレクトLED(赤)の点灯で確認することができます。

各ステップ・キーと音符の対応や、最大ステップ数が下図のように変わります。

BEAT	ステップ・キーと音符の対応
16 (♬x16)	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
32 (x16)	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
8Tri (♪$_3$x12)	3 3 3 3 / 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
16Tri (♬$_3$x12)	3 3 3 3 / 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

ビートの表示	ステップ・キー1個あたりの音符	パターン・レングス（ステップ数）=1	=2	=3	=4	=5	=6	=7	=8
16 (♬×16)	16分音符	16	32	48	64	80	96	112	128
32 (×16)	32分音符	16	32	48	64	80	96	112	128
8Tri (♪$_3$×12)	8分音符（3連）	12	24	36	48	60	72	84	96
16Tri (♬$_3$×12)	16分音符（3連）	12	24	36	48	60	72	84	96

レングスを設定するには

LENGTH .... 1...8

1. 演奏中の場合は、**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を停止します。
2. PATTERNキーを押します（キーが点灯）。
3. [▲][▼]カーソル・キーを押してパラメータ・ディスプレイに“ Length ”を表示します。
4. ダイヤルを回してレングスを設定します。
5. 変更したパターンを保存する場合は**WRITE/RENAME**キーを押します。

（→p.73「パターンを保存する」）

ビートを設定するには

BEAT 16, 32, 8Tri, 16Tri

1. 演奏中の場合は、**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を停止します。
2. PATTERNキーを押します（キーが点灯）。
3. [▲][▼]カーソル・キーを押してパラメータ・ディスプレイに“ Beat ”を表示します。
4. ダイヤルを回してビートを設定します。
5. 変更したパターンを保存する場合は**WRITE/RENAME**キーを押します。

（→p.73「パターンを保存する」）

ラスト・ステップを設定するには

ラスト・ステップは、16や12でステップが割り切れないような変拍子のパターンを作る場合に使用します。
ラスト・ステップは通常16(16分音符や32分音符のビートを選んだ場合)にして使用しますが、前記のように3連音符のビートを選んだ場合は12、また変拍子のパターンなどを作りたいときはそれ以外を選択します。例えば1小節あたり11拍のパターンを作る場合には、ラスト・ステップを11に設定すると1レングスが11ステップ相当のパターンになります。なおラスト・ステップで選んだ値以降のステップ・キーは無効になります。

LAST STEP .... 1...16

1. 演奏中の場合は、**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を停止します。
2. **PATTERN**キーを押します（キーが点灯）。
3. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー1（LAST STEP）を押すとキーが点滅し、パラメータ・ディスプレイに“ LastStep ”と表示されます。
4. ダイヤルを回してラスト・ステップを設定し、ステップ・キー1を押します(キー1が消灯)。
   キャンセルする場合は、**STOP/CANCEL**キーを押します。
5. 変更したパターンを保存する場合は**WRITE/RENAME**キーを押します。

（→p.73「パターンを保存する」）

ビートを変更した場合は、ラスト・ステップは16または12に初期化されます。

ラスト・ステップは本機独自の機能であり、外部シーケンサーおよび他のELECTRIBEと同期演奏する場合に、変拍子部分は同期しません。

元のステップ数より短いラスト・ステップを設定した場合、短くなった部分におかれたノート・データはマスクされ演奏されません。元のラスト・ステップに戻すとマスクは解除されます。

パート上のデータを移動する

MOVE DATA .... MOVE, REPEAT, RANDOM

フレーズ・パターンやモーション・シーケンス等のデータをステップ単位で移動するときに使います。

この機能はスライス・パートには実行できません。

データを移動するには

MOVE .... (-7.15...+7.15)*

*移動ステップ数の値は、レングス、ラスト・ステップの設定により異なります。

パターンの先頭の位置を変更するときに使います。

1. 演奏中の場合は、**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を停止します。
2. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー2(MOVE DATA)を押します。
3. “ Move ”と表示したことを確認し、もう一度ステップ・キー 2 を押します。
4. 選択されているパート・キーが点滅します。一緒にデータを移動するパートやモーション・シーケンスのキーを押して点滅させてます。パート・キーは押すたびに音色が確認できます。
5. ダイヤルを回して移動ステップ数と方向(プラス・マイナス)を設定します。上位の桁(レングス)を設定する場合はSHIFTキーを押しながらダイヤルを回します。
6. 点滅しているステップ・キー 2 を押してムーブ・データを実行します（キー 2 が消灯）。
   実行しないでキャンセルする場合は、**STOP/CANCEL**キーを押します。

データを繰り返しコピーするには

REPEAT .... 0.01...7.15*

*リピートの最大値は、レングスとラスト・ステップの大きさによって決まります。

リピート(ステップ数)を設定することにより、パターンの先頭から設定したステップ分のデータを、パターンの最後まで繰り返しコピーすることができます。

1. 演奏中の場合は、**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を停止します。
2. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー2(MOVE DATA)を押します。
3. “ Move ”と表示されるのでダイヤルを回して“ Repeat ”を選び、もう一度ステップ・キー 2 を押します。
4. 選択されているパート・キーが点滅します。一緒にデータをコピーしたいパートやモーション・シーケンスはキーを押して点滅させてください。パート・キーは押すたびに音色が確認できます。
5. ダイヤルを回してリピート値を設定します。
6. 点滅しているステップ・キー2を押してリピートを実行します（キー2が消灯）。
   実行しないでキャンセルする場合は、**STOP/CANCEL**キーを押します。

データをランダムに移動するには

RANDOM ....

パターンのデータをランダムに並べ替えます。

実行すると、元々置かれているステップ・データの個数とノート情報(キーボード・パートのみ)を参照し、適当なステップに並べ替えます。

1. 演奏中の場合は、**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を停止します。
2. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー2(MOVE DATA)を押します。
3. “ Move ”と表示されるのでダイヤルを回して“ Random ”を選び、もう一度ステップ・キー 2 を押します。

MoveData
Move

1 2 3 4 5 6A 6B 7A 7B 1 2 1 2 SL AD
DRUM PART KBD STR

ムーブ・データは選んだパートの有効ステップに適用されます。有効ステップは各パターンのBeat、Length、LastStepによって決定します。

そのパターンの最後のステップ位置を超えて移動したデータは、最初のステップに順次送られます。例えば、合計64ステップあるパターンで“ MoveData ”を“ +5 ”に設定し実行すると、ステップ60から64のデータはステップ1から5に順次移動します。

また、最初のステップ位置を超えてずらしたデータは、最後のステップに順次移動します。

+3の場合

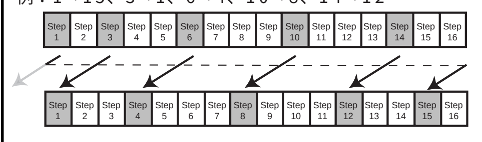
各ステップのデータは3ステップ後ろにずれます。

例：2→5、6→9、10→13、14→1

–2の場合

各ステップのデータは2ステップ前に進みます。

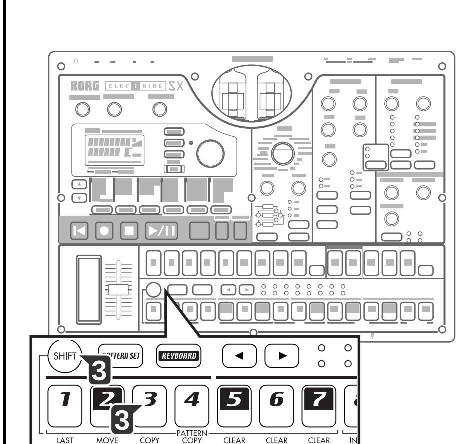
例：1→15、3→1、6→4、10→8、14→12



4. 選択されているパート・キーが点滅します。一緒にデータをコピーしたいパートやモーション・シーケンスはキーを押して点滅させてください。パート・キーは押すたびに音色が確認できます。
5. 点滅しているステップ・キー２を押してランダム・データを実行します（キー２が消灯）。
実行しないでキャンセルする場合は、**STOP/CANCEL**キーを押します。

パートをコピーする

COPY PART ....
選んだパートに、他のパートの音色とシーケンス・データ(モーション・シーケンスも含む)をコピーすることができます。



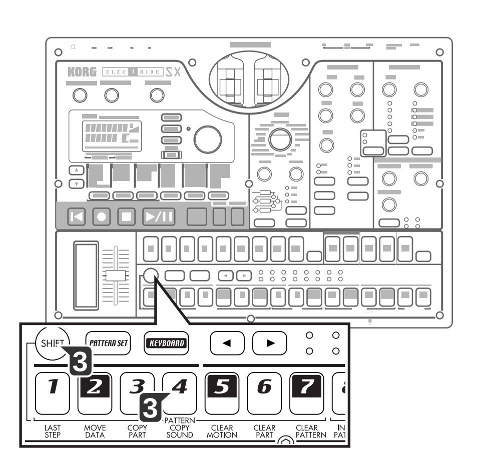
1. 演奏中の場合は、**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を停止します。
2. パート・キーを押して、コピー先パートを選びます(キーが点灯)。
3. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー３(COPY PART)を押します(キー３が点滅)。コピー先のパート・キーが点滅を始めます。
4. ダイヤルでコピー元のパターン・ナンバーを選びます。
5. パート・キーを押してコピー元のパートを選びます(コピー元のキーが点滅、コピー先のキーは消灯)。
このとき、コピー元のパート・キーを押すたびに音色を確認できます(キーボード・パートはC4で発音)。
6. もう一度、ステップ・キー３を押してコピー・パートを実行します。キャンセルするときは**STOP/CANCEL**キーを押します。

各パート間でのコピーはトリガー情報のみになります。

コピー後にモーションが24個を超える場合は、モーションシーケンスはコピーされません。

パートの音色をコピーする

COPY SOUND ....
選んだパートに、他のパートの音色だけをコピーすることができます。ステップ情報やモーション・シーケンスはコピーしません。



この機能はアクセント・パート、オーディオ・イン・パートには実行できません。

1. 演奏中の場合は、**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を停止します。
2. パート・キーを押して、コピー先のパートを選びます（キーが点灯）。
3. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー４（COPY SOUND）を押します（キー４が点滅）。コピー先のパート・キーが点滅を始めます。
4. ダイヤルでコピー元のパターン・ナンバーを選びます。このとき、**SHIFT**キーを押すとコピー元のパターン名が表示されます。
5. パート・キーを押してコピー元のパートを選びます（コピー元のキーが点滅、コピー先のキーは消灯）。このとき、コピー元のパート・キーを押すたびに音色が確認できます（キーボード・パートはC4で発音）。
6. もう一度ステップ・キー４を押してコピー・サウンドを実行します。
キャンセルするときは**STOP/CANCEL**キーを押します。

パートのシーケンス・データを消す

選ばれているパートの演奏データを消すときには、16個のステップ・キーで各トリガーを１つ１つオフにする以外に、次の２通りの方法があります。

パートの演奏データを一度に消す

CLEAR PART ....
リズムやフレーズ・パターン（トリガー、ノート・ナンバー、ゲート・タイム）とモーション・シーケンスのデータを一度に消します。

1. 演奏中の場合は、**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を停止します。
2. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー6（CLEAR PART）を押します（キー 6が点滅）。
3. データを消したいパート・キーを押します。このとき複数のパートを選択することもできます。選ばれたパート・キーは点滅します。パートキーを押すと音色を確認することができます。（キーボード・パートはC4で発音します。）
4. もう一度ステップ・キー6を押すとクリアを実行します。キャンセルする場合は**STOP/CANCEL**キーを押します。

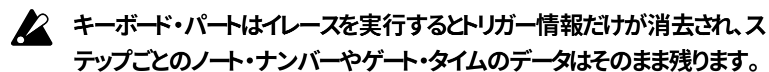
キーボード・パートのクリア・パートを実行するとフレーズ・パターンのすべてのステップのピッチがC4に、ゲート・タイムが“ 0.75 ”になります。

CLEAR PARTを実行しても音色の設定はクリアされません。

演奏中や録音中にトリガー・データを消す

ERASE...

1. データを消したいパート・キーを押します。
2. 演奏中または録音中に**SHIFT**キーを押しながら**RESET/ERASE**キーを押している間、選ばれているパートの演奏データを消すことができます。



キーボード・パートはイレースを実行するとトリガー情報だけが消去され、ステップごとのノート・ナンバーやゲート・タイムのデータはそのまま残ります。

パターン・データをすべて消す

CLEAR PATTERN ....

現在選ばれているパターンのすべてのデータを一度に消去します。各パートの音色やモーション・シーケンスを含めたシーケンス・データ、テンポ、レングス、ビートなどを初期状態にします。

1. 演奏中の場合は、**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を停止します。
2. 消去するパターンを選びます(→p.36:パターンを選ぶ)。
3. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー7(CLEAR PATTERN)を押します(キー7が点滅)。このとき、**SHIFT**キーを押すと選択したパターンのパターン名が表示されます。
4. もう一度ステップ・キー7を押すとクリアを実行します。キャンセルする場合は**STOP/CANCEL**キーを押します。

エディット中のパターンと保存されているパターンを聞き比べる(COMPARE)

現在エディット中のパターンを保存する前に、その元となったパターンと聞き比べるための機能です。

1. **SHIFT**キーを押しながら**PATTERN**キーを押すと、**PATTERN**キーが点滅しコンペア・モードになります。
2. **PLAY/PAUSE**キーを押すと、エディット前のパターンが演奏され、元パターンを確認することができます。
3. **PATTERN**キーを押すと点滅が点灯に変わり、エディット中のパターンに戻ります。

コンペア中はモードの変更、録音はできません。

モーション・シーケンス

モーション・シーケンス(MOTION SEQUENCE)とは

ESX-1はツマミやキーによる音色変化を記録し、それを再現させることができるモーション・シーケンス機能を搭載しています。
モーション・シーケンスにはエフェクト用と各パート用の２種類あります。
モーション・シーケンスとして録音/再生可能なツマミ/キーは下記の通りです。このうち１パターンにつきエフェクトと各パート合計で２４個までを記録することが可能です。

エフェクト(FX1, FX2, FX3)

Fx1Ed1(FX1 EDIT1)、Fx1Ed2(FX1 EDIT2)、Fx2Ed1(FX2 EDIT1)、Fx2Ed2(FX2 EDIT2)、Fx3Ed1(FX3 EDIT1)、Fx3Ed2(FX3 EDIT2)※EFFECT SENDがオンのパートにのみ有効。

ドラム・パート、スライス・パート、ストレッチ・パート

PART COMMON: Pitch(PITCH)、EGTime(EG TIME)、Pan(PAN)、Level(LEVEL)、Start(START POINT)、AmpEG(AMP EG)、Roll(ROLL)、Revers(REVERSE)、FxSend(FX SEND)、FxSel(FX SELECT)
MODULATION: ModSpd(SPEED)、ModDpt(DEPTH)、ModBPM(BPM SYNC)、ModTyp(TYPE)、ModDst(DEST)
FILTER: Cutoff(CUTOFF)、EGInt(EG INT)、Reso(RESONANCE)、FltTyp(TYPE)

キーボード・パート

PART COMMON: Glide(GLIDE)、EGTime(EG TIME)、Pan(PAN)、Level(LEVEL)、Start(START POINT)、AmpEG(AMP EG)、Roll(ROLL)、Revers(REVERSE)、FxSend(FX SEND)、FxSel(FX SELECT)
MODULATION: ModSpd(SPEED)、ModDpt(DEPTH)、ModBPM(BPM SYNC)、ModTyp(TYPE)、ModDst(DEST)
FILTER: Cutoff(CUTOFF)、EGInt(EG INT)、Reso(RESONANCE)、FltTyp(TYPE)

オーディオ・イン・パート

PART COMMON:EGTime(EG TIME)、Pan(PAN)、Level(LEVEL)、AmpEG(AMP EG)、Roll(ROLL)、FxSend(FX SEND)、FxSel(FX SELECT)
MODULATION: ModSpd(SPEED)、ModDpt(DEPTH)、ModBPM(BPM SYNC)、ModTyp(TYPE)、ModDst(DEST)
FILTER: Cutoff(CUTOFF)、EGInt(EG INT)、Reso(RESONANCE)、FltTyp(TYPE)

アクセント・パート

PART COMMON: Level(LEVEL)

ツマミやキーの動きを録音する

各パートやエフェクトのツマミやキーの動き（モーション・シーケンス）を録音します。

各パートのモーション・シーケンスの録音はパートを選んだ後、パート・コモン・セクションの**MOTION SEQ**キーをオンにしてSMOOTHまたはTRIG HOLDを選択してください。

エフェクトのモーション・シーケンスの録音はエフェクト・セクションのモーション・シーケンス・キーをオンにしてください。

ここでは、ドラム・パートのピッチのモーション・シーケンスを録音してみます

既に録音されているツマミなどを、新たに録音すると以前のデータはなくなります。

モーション・シーケンスを録音するには

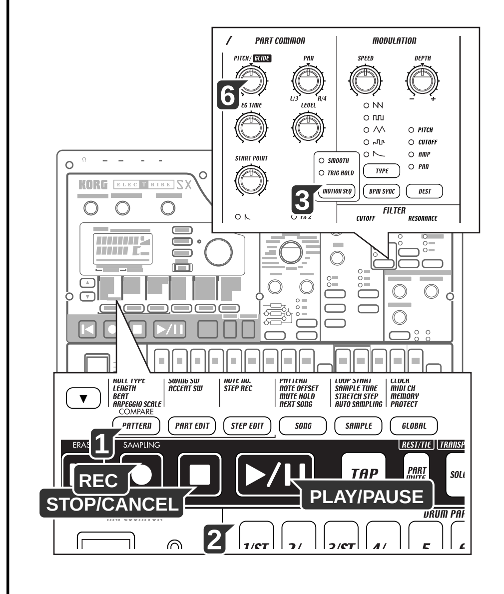
1. パターン・モードでエディットするパターンを選びます。
2. パート・キーを押してエディットしたいパートを選びます。
3. パート・コモン・セクションのモーション・シーケンス・キーを押してSMOOTHまたはTRIG HOLDにします。
   RECキーを押して、録音待機状態にします。**REC**キーが点灯し**PLAY/PAUSE**キーが点滅します。
5. **PLAY/PAUSE**キーを押して、パターンをスタートします。**REC**キー、**PLAY/PAUSE**キーが点灯します。
6. ピッチのツマミを動かし、そのパターンが1周するまでいろいろ変化させます。
7. ツマミを動かし始めてからちょうどパターンが1周すると自動的に**REC**キーが消灯して演奏状態になり、録音したモーション・シーケンスを確認することができます。

モーション・シーケンスを録音した後の修正はSTEP EDITキーを押してMOTION DEST.、MOTION VALUEで行います。**（→p.69「モーション・シーケンス・データをエディットする」）**

STOP/CANCELキーを押して演奏を止めてから、「パターンを保存する(ライト/リネーム作業)」を行うと、モーション・シーケンスの効果を記録したパターンを保存することができます。

録音可能なモーション・シーケンスは最大24個です。

アクセント・パートのモーション・シーケンスはTRIG HOLDのみとなります。



モーション・シーケンスを演奏する

モーション・シーケンスの演奏方法には、次の2種類のタイプがあり、各パートごとに演奏方法を設定することができます。

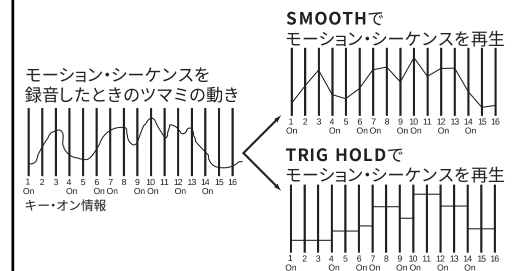
エフェクトのモーション・シーケンスは、パートのモーション・シーケンスのSMOOTHの効果になります。また、アクセント・パートのモーション・シーケンスはTRIG HOLDのみとなります。

AMP EG、ROLL、REVERSE、FX SELECT、FX SEND、MOD TYPE、MOD DEST、BPM SYNC、FILTER TYPEはタイプにSMOOTHが選ばれていてもTRIG HOLDで演奏されます。

MOTION SEQ ....

SMOOTH（スムーズ）: ツマミの動きが滑らかにつながり、スムーズに音色が変化します。

TRIG HOLD（トリガー・ホールド）: そのパートの発音のタイミングで、モーション・シーケンスのツマミの値を保持して発音します。



モーション・シーケンスのLEDが消えているとき（オフ）は効果はありません。

モーション・シーケンス・データを確認する

モーション・シーケンス・データが録音されているときは、**SHIFT**キーを押しながらパート・コモン・セクションの**MOTION SEQ**キーを押している間、ステップ・キーの点灯で確認できます。このときディスプレイに" FreeMot "と表示され、記録可能なモーション・シーケンス数が表示されます。

note　すべてのパートの内容が表示されます。

記録されているツマミ、キー	**点灯するキー**
パート・コモン・セクションのツマミ	ステップ・キー 1、2 が点灯
フィルター・セクション	ステップ・キー 3 が点灯
パート・コモン・セクションのキー	ステップ・キー 4 が点灯
エフェクト 1 のモーション・シーケンス(Fx Edit 1 のデータ)	ステップ・キー 5 が点灯
エフェクト 1 のモーション・シーケンス(FX Edit 2 のデータ)	ステップ・キー 6 が点灯
エフェクト 2 のモーション・シーケンス(Fx Edit 1 のデータ)	ステップ・キー 7 が点灯
エフェクト 2 のモーション・シーケンス(FX Edit 2 のデータ)	ステップ・キー 8 が点灯
エフェクト 3 のモーション・シーケンス(Fx Edit 1 のデータ)	ステップ・キー 9 が点灯
エフェクト 3 のモーション・シーケンス(FX Edit 2 のデータ)	ステップ・キー 10 が点灯
モジュレーションのツマミ	ステップ・キー 11 が点灯
モジュレーションのキー	ステップ・キー 12 が点灯

演奏中、録音中または、パターン・セット・プレイ中にはモーション・シーケンス・データの確認はできません。

モーション・シーケンス・データをエディットする

各パートのモーション・シーケンスやエフェクトのモーション・シーケンスを修正します。ステップ単位で修正できます。

エディットするモーション・シーケンスの選択

MOTION DEST .... ********

1. モーション・シーケンス・データの入った修正するパートを選びます。
2. **STEP EDIT**キーを押します(キーが点灯)。
3. [▲]カーソル・キーを押して、ディスプレイに" MotDest "を表示します。
4. ダイヤルを回すと、現在選択しているパートでモーション・シーケンスが記録されているパラメーターが選択できます。
   パートでモーション・シーケンスが記録されているパラメーター以外を選ぶときは、**SHIFT**キーを押しながらダイヤルを回します。

MotDest
EGTime

パラメーター値を変更するには

1. パート・キーを押してエディットするパートを選びます。
2. **STEP EDIT**キーを押します(キーが点灯)。
3. [▲][▼]カーソル・キーを押して、ディスプレイに" MotValue "を表示します。
4. ディスプレイには前項の「エディットするモーション・シーケンスの選択」で選んだパラメーター名とパラメーター値が交互に表示されます。
5. ステップ・キーを押してエディットするステップを選びます。レングスが2以上のパターンのステップは[◀][▶]セレクト・キーを押して順次表示させます。
6. ダイヤルを回してそのステップのパラメーター値を変更します。
   " Disabl "にした場合はそのステップではモーション・シーケンスの値が更新されません。

MotValue
100

MOTION DEST	MOTION VALUE
Fx1Ed1(FX1 EDIT1)	Disabl, (Fx Typeにより変化)
Fx1Ed2(FX1 EDIT2)	Disabl, (Fx Typeにより変化)
Fx2Ed1(FX2 EDIT1)	Disabl, (Fx Typeにより変化)
Fx2Ed2(FX2 EDIT2)	Disabl, (Fx Typeにより変化)
Fx3Ed1(FX3 EDIT1)	Disabl, (Fx Typeにより変化)
Fx3Ed2(FX3 EDIT2)	Disabl, (Fx Typeにより変化)
Pitch/Glide(PITCH/GLIDE*)	Disabl, -63...+63 /Disabl、0...127
EGTime(EG TIME)	Disabl, 0...127
Pan(PAN)	Disabl, L63...R63
Level(LEVEL)	Disabl, 0...127
Start(START POINT)	Disabl, 0...127
AmpEG(AMP EG)	Disabl, Off, On
Roll(ROLL)	Disabl, Off, On
Reverse(REVERSE)	Disabl, Off, On
FxSend(FX SEND)	Disabl, Off, On
FxSel(FX SELECT)	Disabl, Fx1, Fx2, Fx3
ModSpd(SPEED)	Disabl, 0...127
ModDpt(DEPTH)	Disabl, -63...+63
ModTyp(TYPE)	Disab, Saw, Squ, Tri, SH, Env
ModDst(DST)	Disabl, Pitch, Amp, Pan, Cutoff
ModBPM(BPM SYNC)	Disabl, Off, On
Cutoff(CUTOFF)	Disabl, 0...127
EgInt(EG INT)	Disabl, -63...+63
Reso(RESONANCE)	Disabl、0...127
FltTyp(TYPE)	Disabl, LPF, HPF, BPF, BPF+

*はキーボード・パートのみ


エディットしたモーション・シーケンスはライトしないで他のパターンに切り替えると、変更前のモーション・シーケンス状態に戻ります。変更したモーション・シーケンスを保存する場合はライト作業(→p.73「パターンを保存する」)を行ってください。


モーション・シーケンスのエディット中はステップ・キーを使ってステップのオン、オフを切り替えることはできません。


パートによっては選べないパラメーターがあります。

モーション・シーケンスのエディット中はRECキーは無効になります。

note “ MotDest ”の選択時に、**SHIFT**キーを押しながらダイヤルでモーション・シーケンスが記録していないパラメーターを選ぶと、MOTION VALUEの値を変更することもできます。

各パートやエフェクトのモーション・シーケンス・データを消すには

CLEAR MOTION ....

各パートやエフェクトの持っているモーション・シーケンス・データを一度に消去します。

ClrMot
Kbd1

1. 演奏中の場合は、**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を停止します。
2. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー5(CLEAR MOTION)を押します(キー5が点滅)。
3. モーション・シーケンスを消したいパートのキーまたは、エフェクト・セクションの**MOTION SEQ**キーを押します(複数選択可)。選ばれたキーが点滅します。
4. もう一度ステップ・キー5を押してクリアを実行します。
キャンセルする場合は**STOP/CANCEL**キーを押します。

選択したパート、エフェクトのモーション・シーケンスはすべて一度に消えてしまいます。

パターン・セット

パターン・セット（PATTERN SET）とは

パターン・セットとは１６個のステップ・キーに好きなパターンを登録し、切り替えられるようにする機能です。プレイ中に好きなパターンを次々に切り替えたり、組み合わせてチェインプレイ（ループ演奏）することができます。

パターン・セットを新たに登録することもできます。

（→p.72「パターン・セットのパターンを登録する」）

パターン・セットは、パターン・モード以外では使用できません。
演奏中に、パターンを変更すると、各パターンの終わりで切り替わります。

（→p.36「パターンが切り替わるタイミングについて」）

パターン・セットを使って演奏する

パターン・セット・プレイでは、パターンの切り替えタイミング、テンポの変更、RESET&PLAY等はパターン・プレイと同じ動作をします。

1. **PLAY/PAUSE**キーを押して演奏をはじめます。
2. **PATTERN SET**キーを押しながらステップ・キーを押すことで、それぞれのステップ・キーに登録されているパターンに切り替えることができます。
   PATTERN SETキーを押しながら、[◀][▶]セレクト・キーを押すと、他の登録されているパターン・セットのグループに切り替えることができます。このときパターン・セットのグループはセレクトLEDの下段のLED（赤）の点灯で確認できます。

パターン・セット機能をホールドするには

SHIFTキーを押しながら**PATTERN SET**キーを押すと、パターン・セット機能をホールドできます（キーが点滅）。ホールドされた状態で**PATTERN SET**キーをもう一度押すと解除できます（キーが消灯）。

パターン・セットは録音中は使用できません。また、録音（待機）状態にするとパターン・セットは解除されます。

PATTERN SETキーが点滅しているときは、ステップ・キーがパターン・セット機能として動作していますのでキーボード機能は使用できません。

パターン・セットのチェーン・プレイ

パターン・セットの開始パターンと終了パターンを選びループ演奏する機能です。パターン・セット機能をホールドした状態で、演奏したいパターンが割り振られている開始と終了の２つのステップ・キーを同時に押します。

たとえば、下表のようにパターンがステップ・キーに割り振られているときに、次の操作によりA.01、A.20、B.03、B.04、A.51の順にループ演奏します（A.01はグループ１のステップ・キー１、A.51はステップ・キー５）。

ステップ・キー／セレクトLED	1	2	3	4	5		14	15	16
1	A.01	A.20	B.03	B.04	A.51		A.20	B.43	B.61
2	C.21	C.23	C.56	C.64	C.28		C.21	A.07	A.08
3	B.01	B.02	B.04	B.62	A.01		A.05	A.45	A.64
4	D.01	D.02	D.03	D.04	D.05		D.07	D.08	D.09
5	A.01	A.20	B.03	B.04	A.51		A.20	B.43	B.61
6	C.21	C.23	C.56	C.64	C.28		C.21	A.07	A.08
7	B.01	B.02	B.04	B.62	A.01		A.05	A.45	A.64
8	D.01	D.02	D.03	D.04	D.05		D.07	D.08	D.09

1. グループ1（セレクトLED1点灯）のステップ・キー1を押します。
2. ステップ・キー1を押したまま、ステップ・キー5を押します。
   チェーン・プレイ用に選ばれたステップ・キー1からステップ・キー5までが点灯します。
   チェーン・プレイの演奏中に**RESET/ERASE**キーを押すと、現在演奏中のパターンを先頭から演奏します。

チェーン・プレイをやめるときは

パターン・セットを新たに選び直すか、パターン・セット機能ホールドを解除してください。

パターン・セットにパターンを登録する

1. 演奏中の場合は、**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を停止します。
2. **PATTERN SET**キーを押しながら登録するステップ・キーを押します。
3. **PATTERN SET**キーを押しながら、ダイヤルで登録したいパターン・ナンバーを選びます。そのまま、**PATTERN SET**キーを離すと登録が完了します。
3. **PATTERN SET**キーを押したまま**WRITE/RENAME**キーを押します（**WRITE/RENAME**キーが点滅）。
4. ディスプレイに“ PtSetWr? ”が表示されます。ダイヤルで“ Yes ”を選択し**WRITE/RENAME**キーを押すと保存を実行します。キャンセルする場合は“ No ”を選択するか**STOP/CANCEL**キーを押します。

グローバル・モードのメモリー・プロテクトがオンの場合はライトできません。その場合はグローバル・モードのメモリー・プロテクトをオフにしてからライトを実行してください。

（→p.83「メモリーのデータを守る」）

ライト作業中は絶対に電源を切らないでください。データが破壊される恐れがあります。

パターンを保存する

作ったパターン・データを保存するときは、必ずこのライト/リネーム(WRITE/RENAME)作業を行ってください。また、ライト/リネーム作業を行うと、パターンのレングスによって、パターン内のデータ・コピーが自動的に行われます。

パターンを上書き保存する

1. **WRITE/RENAME**キーを押します。
   パラメーター・ディスプレイに" WriteTo "、バリュー・ディスプレイに" (*保存先のパターン番号*) "が表示されます。
   このとき**SHIFT**キーを押すと" (*保存先パターン番号*) "がそれに該当する" (*パターン名 6 文字分*) "の表示に変わります。

他のパターンに上書きするときは

ダイヤルでパターン番号を変更し保存先のパターンを選びます。重要なものを消さないようにダイヤルで保存先のパターン番号を選んでください。

2. **WRITE/RENAME**キーを押すと保存を開始します。保存実行中は**WRITE/RENAME**キーが点灯し保存が完了するとキーが消灯します。
   キャンセルする場合は、**STOP/CANCEL**キーを押します。
   保存終了後、保存先のパターン番号が選ばれます。

保存を実行すると保存先のパターンは書き換わります。十分に注意してください。

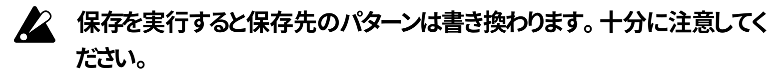
グローバル・モードのメモリー・プロテクトがオンの場合はライトできません。グローバル・モードのメモリー・プロテクトをオフにしてからライトを実行してください。工場出荷時はメモリー・プロテクトはオンに設定してあります。

メモリーへの保存実行中(WRITE/RENAMEキーが点灯)は決して電源を切らないでください。データを破壊する恐れがあります。

パターン名を変更して保存する

1. **SHIFT**キーを押しながら**WRITE/RENAME**キーを押します(キーが点滅)。パラメーター・ディスプレイに" Rename "、バリュー・ディスプレイに" (*パターン名 6 文字分*) "が表示されます。
2. 保存するパターンに名前をつけます。
   [▲][▼]カーソル・キーでパラメーター・ディスプレイのカーソルを左右に移動し、ダイヤルを回してパターンの名前を設定します。パターン名は最大 8 文字までつけることができます。設定が終わったら**WRITE/RENAME**キーを押します。

使用できる文字



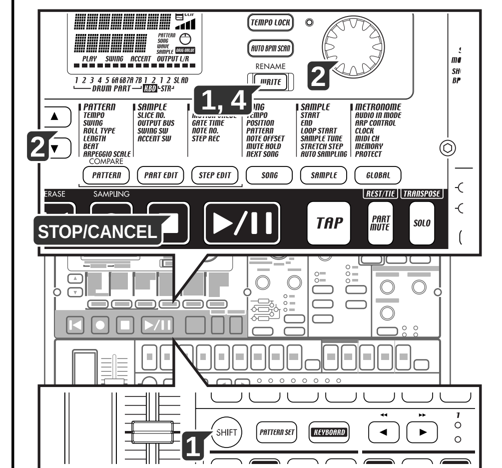
3. 保存先のパターン番号を選びます。
   ダイヤルで保存先のパターンを選びます。
4. **WRITE/RENAME**キーを押すと保存を開始します。保存実行中は**WRITE/RENAME**キーが点灯し保存が完了するとキーが消灯します。
   キャンセルする場合は、**STOP/CANCEL**キーを押します。
   保存終了後、保存先のパターン番号が選ばれます。

演奏中に保存したときは、演奏中のパターンのままです。

パターン演奏中に保存を行った場合、保存のキャンセル時のSTOP/CANCELキーを押す操作では、演奏は停止しません。キャンセルした後に、STOP/CANCELキーを再度押すと演奏が停止します。

パターンのコピー

現在選択中のパターンを違うパターン番号にコピーするときは、ライト機能を使ってコピーすることができます。



6.ソング・モード

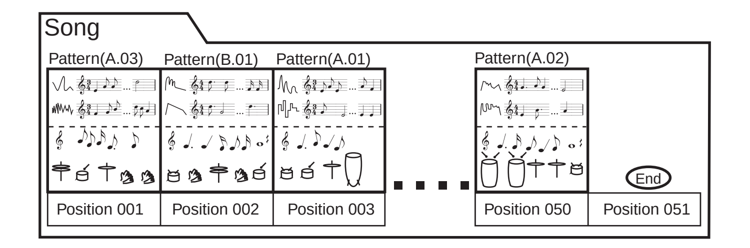
ソングを演奏する

ソング(SONG)とは

ソングとはパターンを演奏する順番に組み合わせて、1曲分の演奏に仕上げたものです。ESX-1はソングを64曲作成し保存することができます。1つのソングは最大256個のパターンを並べることができ、パターンの演奏に加えて、リズムやフレーズ、ツマミの動きを録音することができます。

ポジション(POSITION)とは

ポジションとはソングの中のパターンの演奏または、録音の順番を示したもので、ソングのエディットを行う単位になります。



ソングではエディットした音色を保存することはできません。音色のエディットはパターン・モードで行ってください。

ソングを演奏する

1. **SONG**キーを押します。(キーが点灯)。
2. [▲]カーソル・キーを押して、ディスプレイに"(ソング名)"を表示します。
3. ダイヤルを回してソング(S.01〜S.64)を選びます。
4. **PLAY/PAUSE**キーを押してソングを演奏します(キーが点灯)。ソングが終わると、自動的に演奏が止まります(キーが消灯)。

演奏を途中で一旦停止するとき

PLAY/PAUSEキーを押します(キーが点滅)。

再開するとき

もう一度**PLAY/PAUSE**キーを押します(キーが点灯)。

演奏を止めるとき

STOP/CANCELキーを押します。

演奏の早送り、早戻し

ソングは演奏中にセレクト・キーを使って、データの早送り、早戻しができます。早送りはセレクト・キー[▶]を押します。早戻しはセレクト・キー[◀]を押します。

KEYBOARDキーがオンのときは、SHIFTキーを押しながら、セレクト・キーを押してください。

ソングを選ぶ

SONG .... S.01...S.64

1. **SONG**キーを押します。(キーが点灯)。
2. [▲]カーソル・キーを押し、ディスプレイに" (ソング名) "を表示します。
3. ダイヤルを回してS.01からS.64までの64ソングからソングを選びます。


演奏中にソングの変更はできません。

ソングの切り替えについて

演奏中にソングを切り替えることはできません。ソング・ナンバーを前もって選ぶことはできます。演奏中にソング・ナンバーを選ぶと、ディスプレイにナンバーが点滅表示されます。

現在演奏中のソングが終わると自動的に止まり、ナンバーが点灯表示になります。**PLAY/PAUSE**キーを押すと選んだソングの演奏が始まります。

ポジションまたはソングの先頭から演奏するには

ソングの演奏中に**RESET**キーを押すと、演奏しているポジションに設定しているパターンの先頭から演奏します。

(→p.79「ソングを続けて再生する」)

ソングを先頭から演奏する場合は、ソングを一時停止または停止してから、**RESET**キーを押し、再度再生してください。

演奏テンポを決める

TEMPO .... 20.0...300.0

ダイヤルでテンポを変更するには

1. **SONG**キーを押します。(キーが点灯)。
2. [▲][▼]カーソル・キーを押してディスプレイに" Tempo "を表示します。
3. ダイヤルを回してテンポを変更します。小数点以下のテンポを変更するには、**SHIFT**キーを押しながらダイヤルを回します。

タップ・テンポ機能でテンポを変更するには

ソングの演奏中に変更したいテンポで、**TAP**キーを2回以上、続けて叩きます。叩いた間隔を読み取り、テンポが変更されます。演奏をしていないときも、同様に変更できます。

ソングのテンポを固定するには

ソングに設定したテンポでソングを再生するときは、**TEMPO LOCK**キーをオンにします。

TEMPO LOCKキーがオフのときは、ポジションを移動するごとにパターンに設定してあるテンポ情報に更新しながら、ソングを再生します。ただし、ポジションを移動しても、パターンが同じ場合は、テンポが維持されています。

ダイヤルやタップ・テンポ機能でテンポを変更したときは、ソングに保存してあるテンポを変更します。テンポを変更したソングはライトをしないで他のソングに切り替えると変更前のテンポに戻ります。変更したテンポを保存する場合はライト作業を行ってください。

(→p.82「ソングを保存する」)

note イベント・レコーディングによりテンポ設定のイベントを記録した場合は、そのイベントによってもテンポ情報が更新されます。

(→p.80「イベント・レコーディング」)

TEMPO LOCKキーのオン、オフに関わらずダイヤルやTAPキーによるテンポの変更はできます。

TEMPO LOCKキーのオン、オフはソングごとに保存できます。変更したテンポを保存する場合はライト作業を行ってください。

(→p.82「ソングを保存する」)

GLOBALモードの" Clock "に" EXT "または" AUTO "を設定し、MIDIクロックに同期しているときは、ソングに保存してあるテンポとテンポ・イベントは無効になります。

ソングを作る

パターンを組み合わせてソングを作ります。

ソングのエディット中に他のソングに切り替えると、エディット中のデータは消えてしまいます。エディットしたソングを保存する場合は、ライト作業を行ってください。

（→p.82「ソングを保存する」）

各ポジションにパターンを設定する

POSITION .... 001...256
PATTERN .... A.01...D.64, End

ポジションにパターンを設定します。このとき、**KEYBOARD**キーをオフ（キーが消灯）にしてください。

1. [▲][▼]カーソル・キーを押してディスプレイに" Position "を表示します。ディスプレイに" 001 "が表示されるのを確認します。
2. [▼]カーソル・キーを押してディスプレイに" Pattern "を表示します。
3. ダイヤルでポジション" 001 "に割り当てるパターンを選びます。
4. [▶]セレクト・キーを押してポジションを１つ進めます。
   このときディスプレイは" End "を表示します。
5. ダイヤルでパターンを選びます。
   ここで選んだパターンは、ポジション" 002 "のパターンになります。
6. " 002 "のパターンを選ぶと次のポジションが" End "になります。
   上記の操作4、5を必要なパターン数だけくり返します。

Position
001
1 2 3 4 5 6A 6B 7A 7B 1 2 1 2 SL AD
DRUM PART KBD STR

Pattern
End
1 2 3 4 5 6A 6B 7A 7B 1 2 1 2 SL AD
DRUM PART KBD STR

できあがったソングの先頭から演奏するには

RESET/ERASEキーを押します。または、[▲][▼]カーソル・キーを押してディスプレイに" Position "を表示してダイヤルかセレクト・キーでポジションを" 001 "にしてから、**PLAY/PAUSE**キーを押します。

各パターンの音程を設定する

NOTE OFFSET .... -24...+24

ソングを構成しているポジション上のパターンのキーボード・パートの音程をずらす機能です。

ノート・オフセットは、ソングのポジション上で音程をずらす機能で、パターンの持っている音程を変えるものではありません。

1. ソング演奏をしているときは**STOP/CANCEL**キーを押して、演奏を止めます。
2. [▲][▼]カーソル・キーを押してディスプレイに" Position "を表示します。
3. 音程をずらすポジションをダイヤルまたは[◀][▶]セレクト・キーで選びます。

   [◀][▶]セレクト・キーを使用するときはKEYBOARDキーをオフにしてください。

4. [▲][▼]カーソル・キーを押してディスプレイに" NoteOfs. "を表示します。
5. ダイヤルでずらす音程を設定します。±1で半音、±2で全音、±7で5度、±12で1オクターブの**音程のずれ**（ノート・オフセット）になります。
   ディスプレイの表示が" NoteOfs. "のときは、セレクト・キーでもポジションを１つずつ前後に移動することができます。

   [◀][▶]セレクト・キーを使用するときはKEYBOARDキーをオフにしてください。

ソングをエディットする

ソングに新たなパターンを挿入したり、すでにあるパターンを削除します。また、ソングにツマミの動きや演奏を加えることもできます。



エディットしたソングを保存する場合は、必ずライト作業を行なってください。ライト作業を行なわずにソングを切り替えたり電源を切ると、エディットする前のソングに戻ります。

パターンを挿入する

INSERT PATTERN ....

任意のポジションにパターンを1つ挿入し、それ以降のパターンを後ろにずらします。

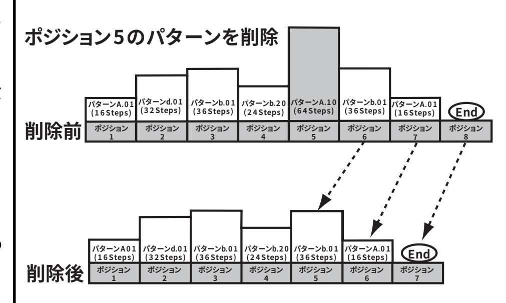
1. 演奏中の場合は**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を止めます。
2. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー8（INSERT PATTERN）を押します（8キーが点滅）。
3. 挿入するポジションをダイヤルで選びます。例えばポジションの3番目に挿入するには、ディスプレイに“ 003 ”を表示させます。
4. もう一度ステップ・キー8を押して、そのポジションにパターンを1つ挿入します（キーが消灯）。キャンセルする場合は**STOP/CANCEL**キーを押します。
挿入されるパターンは、それまでそのポジションに入っていたパターンと同じパターン（ノート・オフセット設定も含む）です。このあと、必要に応じて挿入されたポジションのパターンとノート・オフセットを設定します。挿入したパターン以降のデータは挿入したパターン分だけ後へ移動します。

登録したパターンを削除する

DELETE PATTERN ....

任意のポジションのパターンを削除し、それ以降のパターンを前に詰めます。

1. 演奏中の場合は**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を止めます。
2. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー9（DELETE PATTERN）を押します（9キーが点滅）。
3. 削除するパターンのポジションをダイヤルで選びます。例えば、ポジションの5番目のパターンを削除するには、ディスプレイに“ 005 ”を表示します。
4. もう一度ステップキー9を押して、そのパターンを削除します（キーが消灯）。
キャンセルする場合は**STOP/CANCEL**キーを押します。
削除したパターン以降のデータは削除した分だけ前へ移動します。



イベント・データの記録してあるパターンを削除すると、そこに記録してあるイベント・データも削除されます。

ソングのデータを消す

CLEAR SONG ....

1. 演奏中の場合は**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を止めてから、消したいソングを選びます。
2. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー10（CLEAR SONG）を押します（キー10が点滅）。

3. ステップ・キー10をもう一度押すとソングのデータを消去します。
キャンセルするときは**STOP/CANCEL**キーを押してください。

間違ってソング・データを消してしまった場合

そのソングを保存せずにダイヤルを回してソングを選び直すことで、消去する前に保存されていたデータに戻ります。

任意のポジションのパターンを変更する

1. 演奏中の場合は**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を止めます。
2. [▲][▼]カーソル・キーを押してディスプレイに"Position"を表示します。
3. 変更したいポジションをダイヤルで選びます。
4. [▼]カーソル・キーを押してディスプレイに"Pattern"を表示します。
5. ダイヤルで選んだポジションに割り当てるパターンを選びます。
選ぶパターンを聞いて確認するときは、**PATTERN**キーを押してパターン・モードに入り、演奏し確認します。
ソング・モードに戻るときは、**STOP/CANCEL**キーを押し演奏を止め**SONG**キーを押します。

パート・ミュート設定を維持する

ソングを再生中に設定したパート・ミュートの状態を維持したままソングを再生し続けるための機能です。

MUTE HOLD ....Off, On

1. [▼]カーソル・キーを押してパラメーター・ディスプレイに"MUTE HOLD"を表示します。
2. ダイヤルを回して設定します。

Off: ポジションを移動するごとにパターンに設定してあるパート・ミュート情報に更新しながら、ソングを再生します。ただし、ポジションを移動しても、パターンが同じ場合は、パート・ミュート情報は維持されています。

On: ポジションが移動し、パターンが切り替わっても、パート・ミュートの状態を維持します。ただし、ソングの先頭のパート・ミュートの状態は、ポジション1に設定しているパターンのパート・ミュート状態になります。

(→p.80「イベント・レコーディング」)

ソングを続けて再生する

NEXT SONG .... Off, S01...S64

ソングの再生が終了した後に、停止せず指定した次のソング再生を行う機能です。

1. [▼]カーソル・キーを押してパラメーター・ディスプレイに"NextSong"を表示します。
2. ダイヤルを回して次に再生したいソングを選びます。オフ(Off)のままだと通常動作(ソング再生後停止)となります。

ソング再生中に、イベント・レコーディングなどを行った場合、設定したNEXT SONGの設定は無視されます。

外部機器から送られるMIDIクロックで同期演奏中は、NEXT SONGの設定は無視されます。外部機器が送信するソング・セレクト[F3, ss](ss:ソングナンバー)に従います。

イベント・レコーディング

ソング・モードではパターンの組み合わせの演奏のほかに、リアルタイムでドラム・パート・キーやキーボード機能やアルペジエーターによる演奏、ツマミによる演奏等のイベント・データを録音することができます。
これらのソング・モードでの演奏・操作の録音を**イベント・レコーディング**と呼びます。
イベント・レコーディングで録音できる演奏情報（イベント・データ）は次の6つです。

- ドラム、ストレッチ、スライス、オーディオ・インの各パート・キーを使った演奏
- キーボード機能を使った演奏
- アルペジエーターを使った演奏
- ツマミの動きやキーによる演奏（選択中のパートのみ）
- パートのソロ、ミュートの演奏情報
- テンポ

ソングに演奏やツマミの動きを録音する

イベント・レコーディングは、同じ区間に上記のイベントを重ねて録音することができます。イベント・レコーディングは、今まであった同種のイベントだけを上書きして更新する(オーバー・ダブ)方式で、同時刻にある他のイベントはそのまま保持されます。

イベント・データを録音するには

1. イベント・レコーディングをするソングを選びます。
2. [▲][▼]カーソル・キーを押してディスプレイに“ Position ”を表示します。
3. ダイヤルまたは[◀][▶]セレクト・キーを使って録音を開始するポジションに合わせます。
4. **REC**キーを押した後、**PLAY/PAUSE**キーを押してイベント・レコーディングを開始します。
5. ステップ・キーやツマミ等を操作して演奏を録音します。
6. **STOP/CANCEL**キーを押すとイベント・レコーディングは終了します。

ソングの演奏データとイベント・データが重なった場合は、イベントのデータを優先して演奏されます。

ソング・モードでのツマミのイベント・レコーディングの演奏は、モーション・シーケンスでいうSMOOTHタイプのみで、TRIG HOLDタイプでは演奏しません。

イベント・レコーディングを保存する場合は、ライト作業を行なってください。ライト作業を行なわずに、ソングを切り替えたり、電源を切ると録音した演奏は無効になります。

ソングの早戻しをすると、イベント・データを正常に演奏できない場合があります。

ソング再生中にイベント・レコーディングしたツマミを操作したときは、そのツマミのイベント・データの再生は、次のパターンに移るまで無効になります。

ソングのイベント・データを消すには

ソングのイベント・データを消すときは、録音中に消したい区間で**SHIFT**キーを押しながら**RESET/ERASE**キーを押してください。その区間のソングのイベント・データがすべて消去されます。

ソングのイベント・データを確認するには

SHIFTキーを押しながらパート・コモン・セクションの**MOTION SEQ**キーを押している間、ソングにイベント・データが録音されているときは、ステップ・キー15、16が点灯し、ディスプレイに" SongEvnt "と表示し選択中のソングに記録しているイベント数を表示します。

演奏中、または録音中にはイベント・データの確認はできません。

ソングを保存する

作ったソング・データを保存するときは、必ずこのライト/リネーム作業を行ってください。作ったソングを保存しないときは、ライト/リネーム作業を行わずにソングを切り替えてください。

保存を実行すると保存先のソングは書き換わります。十分に注意してください。

ソングを保存する

1. **WRITE/RENAME** キーを押します。
   パラメーター・ディスプレイに" WriteTo "、バリュー・ディスプレイに" (*保存先のソング番号*) "が表示されます。
   このとき**SHIFT**キーを押すと" (*保存先ソング番号*) "がそれに該当する" (*ソング名 6 文字分*) "の表示に変わります。

WriteTo
S.01

1 2 3 4 5 6A 6B 7A 7B 1 2 1 2 SL AD
DRUM PART KBD STR

他のソングに上書きするときは

ダイヤルでソング番号を変更し保存先のソングを選びます。重要なものを消さないようにダイヤルで保存先のソング番号を選んでください。

2. **WRITE/RENAME** キーを押すと保存を開始します。保存実行中は**WRITE/RENAME**キーが点灯し保存が完了するとキーが消灯します。
   キャンセルする場合は、**STOP/CANCEL** キーを押します。
   保存終了後、保存先のソング番号が選ばれます。

ソングに名前をつけて保存する

1. **SHIFT**キーを押しながら**WRITE/RENAME**キーを一度押します(キーが点滅)。パラメーター・ディスプレイに" Rename "、バリュー・ディスプレイに" (*ソング名 6 文字分*) "が表示されます。

Rename
SONG01

1 2 3 4 5 6A 6B 7A 7B 1 2 1 2 SL AD
DRUM PART KBD STR

2. 保存するソングに名前をつけます。
   [▲][▼]カーソル・キーでバリュー・ディスプレイのカーソルを左右に移動し、ダイヤルを回してソングの名前を設定します。ソングの名前は**8文字**まで付けることができます。設定が終わったら **WRITE/RENAME** キーを押します。

   使用できる文字

```
 !"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?@
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[¥]^_`
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
```

3. 保存先のソング番号を選びます。
   パラメーター・ディスプレイに" WriteTo "、バリュー・ディスプレイに" (*保存先のソング番号*) "が表示されます。このとき**SHIFT**キーを押すと" (*保存先ソング番号*) "がそれに該当する" (*ソング名6文字分*) "の表示に変わります。重要なものを消さないようにダイヤルで保存先のソング番号を選んでください。
4. もう一度**WRITE/RENAME**キーを押すと保存を開始します。実行中はキーが点灯し、保存が完了するとキーが消灯します。キャンセルするときは、**STOP/CANCEL** キーを押します。

(→p.83「メモリーのデータを守る」)

工場出荷時の設定はメモリー・プロテクトがオンになっているので保存できません。グローバル・モードのメモリー・プロテクトをオフにしてから保存を実行してください

メモリーへの保存実行中(WRITE/RENAMEキーが点灯)は決して電源を切らないでください。データを破壊する恐れがあります。

7. グローバル・モード

グローバル・モードでは、メトロノームの設定などの各パラメーターを設定します。**GLOBAL**キーを押して、グローバル・モードに入ります。グローバル・モードから抜けるときは、他のモード・キーを押してください。



グローバル・モードでの設定をライトしないで電源を切ると、変更した設定は無効になります。変更した設定を保存する場合はライト作業(→p.84「グローバル・モードの変更内容を保存する」)を行ってください。

メトロノームの設定をする

メトロノーム機能の設定を行います。リアルタイム・レコーディングでパターンを作成する場合は、メトロノームを使うと便利です。
メトロノームは4分音符のタイミングで発音し、“ On→3/4 ”以外はライン・アウト端子L/Rおよびヘッドホン端子から演奏/入力音にミックスして出力します。

1. [▲]カーソル・キーを押してパラメーター・ディスプレイに“ Metronom ”を表示します。
2. ダイヤルを回してメトロノームの設定を行います。

Metronom
On

1 2 3 4 5 6A 6B 7A 7B 1 2 1 2 SL AD
DRUM PART KBD STR

METRONOME .... [Off, Rec0, Rec1, Rec2, On, On→3/4]

Off	メトロノームは鳴りません。
Rec0	録音状態のとき(**REC**と**PLAY/CANCEL**キーが点灯)にのみメトロノームが鳴ります。
Rec1	録音開始時に1小節分のカウントが入り録音を開始します。録音状態のときにのみメトロノームが鳴ります。
Rec2	録音開始時に2小節分のカウントが入り録音を開始します。録音状態のときにのみメトロノームが鳴ります。
On	演奏中または録音中にメトロノームが鳴ります。録音開始時にカウントは入りません。
On→3/4	演奏中または録音中にメトロノームの音をインディビジュアル・アウト端子3/4に出力します。ライン・アウト端子L/Rおよびヘッドホン端子からメトロノームを出力しません。録音開始時にカウントは入りません。



メトロノームの設定を保存することはできません。電源オン時は必ず“ Off ”になります。

入力端子のステレオ/モノラルを設定する

AUDIO IN MODE .... L/Mono, Stereo

オーディオ・イン端子に入力された音をモノラル(左チャンネルのみ)にするかステレオにするかを設定します。MIC入力などモノラル・ソースの場合は“ L/Mono ”に、CDプレーヤーなどステレオ・ソースの場合は“ Stereo ”にします。

1. [▲][▼]カーソル・キーを押してディスプレイの表示を“ AudioIn ”に合わせます。
2. ダイヤルを回して“ L/Mono ”または“ Stereo ”を選びます

オーディオ・イン・モードをステレオに設定しても、サンプリング・モード(→p.21「サンプリングする」参照)がモノラルになっているとサンプリングは左右の音がミックスされてモノラルでサンプリングされます。またオーディオ・イン・モードをステレオにした場合は、入力には標準ステレオ・プラグを使って接続してください。

アルペジエーター機能の操作を反転する

アルペジエーターのスライダーとリボン・コントローラーを操作したときの機能を設定します。

1. [▲][▼]カーソル・キーを押してディスプレイの表示を“ ArpCntrl ”に合わせます。
2. ダイヤルを回してアルペジエーター・コントロールの設定をします。

ARP CONTROL .... Normal, Revers

Normal	**スライダー:** ピッチ・コントロール(キーボード・パート) **リボン:** ゲート・タイム(キーボード・パート、オーディオ・イン・パート)/レゾリューション(ドラム、スライス、ストレッチ) +ノート・オン
Revers	**スライダー:** ゲート・タイム(キーボード・パート、オーディオ・イン・パート)/レゾリューション(ドラム、スライス、ストレッチ) **リボン:** ピッチ・コントロール(キーボード・パート) +ノート・オン

メモリーのデータを守る

パターン・モード、ソング・モードのプロテクトの設定をします。

1. [▲][▼]カーソル・キーを押してパラメーター・ディスプレイに“ Protect ”を表示します。
2. ダイヤルを回してオン、オフを選びます。

PROTECT .... Off, On

On	**WRITE/RENAME**キーが効かなくなり、データの書き換えとMIDIダンプ・データの受信を禁止します。
Off	エディットしたデータを保存したり、ダンプ・データを受信することができます。

note **工場出荷時は“ On ”に設定されています。**
設定はサンプル・モード、パターン・モード、パート・エディット・モード、ステップ・エディット・モード、ソング・モードに対して有効です。グローバル・モードではメモリー・プロテクトの設定に関わらずライトを実行することができます。

サンプリング・エリアの残量を確認する

Memory ....

(→p.34「サンプリング・エリアの残量を確認する」)

グローバル・モードの変更内容を保存する

グローバル・モードの設定を保存します。変更した設定を保存するときは、必ずこのライト作業を行ってください。電源をオンにするたびにその設定が有効になります。

1. **GLOBAL**キーを押します。
2. **WRITE/RENAME**キーを一度押します(キーが点滅)。ディスプレイには"GloblWr?"が表示されます。ダイヤルで"Yes"を選択し、もう一度**WRITE/RENAME**キーを押すと保存を開始します。保存実行中は**WRITE/RENAME**キーが点灯し、保存が完了すると消灯します。
   キャンセルする場合は、"No"を選択するか**STOP/CANCEL**キーを押します。

 **グローバル・モードのライトは、メモリー・プロテクト(前項)の設定に関わらずライトを実行することができます。**

 **メモリーへの保存実行中(WRITE/RENAMEキーが点灯)は絶対に電源をオフにしないでください。データを破壊する恐れがあります。**

変更した設定を保存しないときは

ライト作業を行わずに電源を切ってください。

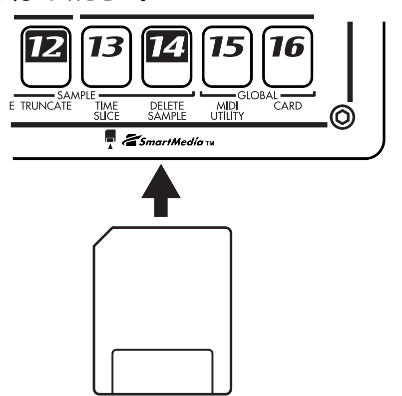
スマートメディア™を使う

ESX-1ではスマートメディアを使って内部のデータをセーブ(保存)したり、ロード(読み込み)したりすることができます。また、パソコンで作成したサンプル(WAVEファイル、AIFFファイル)をESX-1にロードすることもできます。
ESX-1では3V(3.3V)仕様の4MB～128MBのスマートメディアを扱うことができます。

※ **SmartMedia™(スマートメディア)は、株式会社 東芝の登録商標です。**

スマートメディアの挿入するには

スマートメディアは挿入方向に注意して、スマートメディア・スロットに奥まで挿入してください。

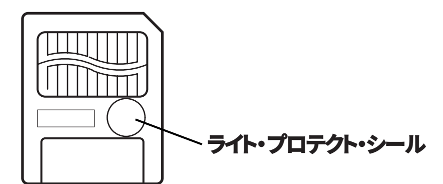


 **スマートメディアへのアクセス中(カード・インジケータ点灯中)はカードを取り出したり、電源を切ったりしないようにしてください。スマートメディアを破損する恐れがあります。**

カードについて

本機は、電源電圧が3V(3.3V)で容量が4～128Mバイトのスマートメディアまたは、ID付きスマートメディアに対応しています。それ以外のスマートメディアをご使用になりますと、本体が動作しなくなる恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

スマートメディアにライト・プロテクト・シール(銀色の丸いシール)を貼ると、データの書き込みや消去等ができなくなります。本機でスマートメディアに保存等を書き込みを行う場合は、ライト・プロテクト・シールをはがしてください。



取り扱い上の注意

- カードを折り曲げたり、強い衝撃や高熱を加えないでください。
- カードの電極面には触れないでください。静電気により、カードが破壊する可能性があります。使用後は専用の静電気防止ケースに入れて保管してください。

スマートメディアをフォーマットする

スマートメディアをESX-1で使用できるようにフォーマットをします。

フォーマットするとスマートメディアの内容はすべて失われます。

1. スマートメディアをスマートメディア・スロットに挿入します。
2. **GLOBAL**キーを押します（キーが点灯）。
3. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー16(CARD)を押します(キー16が点滅)。パラメーター・ディスプレイに“ CardMenu ”と表示されます。
4. ダイヤルを回してバリュー・ディスプレイに“ Format ”を表示してステップ・キー16を押します。

CardMenu
Format

1 2 3 4 5 6A 6B 7A 7B 1 2 1 2 SL AD
DRUM PART KBD STR

5. パラメーター・ディスプレイに“ Sure? ”と表示されます。ダイヤルを回してバリュー・ディスプレイを“ Yes ”にしてキー16を押してフォーマットを実行します。キャンセルする場合には**STOP/CANCEL**キーを押します。

note フォーマット実行中は進行具合がステップ・キーに表示されます。

6. フォーマットが終了するか、“ No ”にしてキー16を押したときは、ディスプレイ表示がフォーマット実行前の状態に戻ります。（キー16が消灯）

ESX-1以外の機器でフォーマットしたスマートメディアは、正しく認識できないことがあります。その場合はESX-1で再フォーマットしてください。

スマートメディアにデータを保存する(セーブ・オール)

ESX-1のパターン、ソング・、グローバル、サンプルのすべてのデータをスマートメディアにセーブします。
サンプル・データをのぞいたデータの保存も可能です。

1. スマートメディアをスマートメディア・スロットに挿入します。
2. **GLOBAL**キーを押します（キーが点灯）。
3. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー16(CARD)を押します(キー16が点滅)。パラメーター・ディスプレイに“ CardMenu ”と表示されます。
4. ダイヤルを回してバリュー・ディスプレイに“ Save ”を表示してキー16を押します。
5. パラメーター・ディスプレイに“ Save ”、バリュー・ディスプレイに“ All ”が表示されるのでキー16を押します。

Save
All

1 2 3 4 5 6A 6B 7A 7B 1 2 1 2 SL AD
DRUM PART KBD STR

note ここで、“ PSG ”を選択するとパターン、ソング、グローバルのみを保存できます。

6. セーブするファイルの名前を決めます。
パラメーター・ディスプレイに“ NameFile ”と表示され、バリュー・ディスプレイに現在のファイル名が表示されます。
[▲][▼]カーソル・キーでバリュー・ディスプレイの左右にカーソルを移動し、ダイヤルを回して名前を設定します。
設定が終わったらキー16を押して、セーブを実行します。セーブ実行中は進行具合がステップ・キーに表示されます。セーブが終了するとディスプレイ表示がセーブ前の状態に戻ります(キー16が消灯)。
キャンセルする場合には**STOP/CANCEL**キーを押します。

同名のユーザーファイルが存在する場合、パラメーター・ディスプレイに“ OverWrt? ”バリュー・ディスプレイに“ No ”と表示されます。ダイヤルで“ Yes ”を選択して、キー16を押して上書きを実行した場合、スマートメディアに元々あったデータは消失しますので、ご注意ください。
名前を入力しなかった場合は、“ NO_NAME ”というファイルになります。

スマートメディアにライト・プロテクト・シールが貼ってある場合はセーブできません。その場合はスマートメディアのライト・プロテクト・シールをはがしてからセーブを実行してください。

セーブまたはフォーマット中は、絶対に電源を切ったりスマートメディアを抜いたりしないでください。スマートメディアが使用不能になる恐れがあります。

1つのファイルのセーブに数メガバイトの容量を必要とします。空き容量の少ないスマートメディアにはセーブできません。

スマートメディアから全データを読み込む

スマートメディアに保存してあるESX-1のパターン、ソング・、グローバル、サンプルのすべてのデータをロードします。
サンプル・データをのぞいたデータのロードも可能です。

1. スマートメディアをスマートメディア・スロットに挿入します。
2. **GLOBAL**キーを押します（キーが点灯）。
3. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー16(CARD)を押します(キー16が点滅)。パラメーター・ディスプレイに“ CardMenu ”と表示されます。
4. バリュー・ディスプレイに“ Load ”と表示されるのでキー16を押します。

CardMenu
Load

1 2 3 4 5 6A 6B 7A 7B 1 2 1 2 SL AD
DRUM PART KBD STR

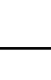
5. パラメーター・ディスプレイに“ Load ”、バリュー・ディスプレイに“ All ”が表示されるのでキー16を押します。

Load
All

1 2 3 4 5 6A 6B 7A 7B 1 2 1 2 SL AD
DRUM PART KBD STR

note ここで、“ PSG ”を選択するとパターン、ソング、グローバルのみをロードできます。

6. ロードするユーザー・ファイルを選びます。バリュー・ディスプレイに“ LdFile ”と表示され、パラメーター・ディスプレイに“ (ファイル名) ”が表示されるので、ダイヤルを回してユーザー・ファイルを選び、キー16を押します。




7. パラメーター・ディスプレイに“ Sure? ”と表示されます。ダイヤルを回してバリュー・ディスプレイを“ Yes ”にしてキー16を押してロードを実行します。ロード実行中は進行具合がステップ・キーに表示されます。
ロードが終了するとパターン・モードでA.01を選択している状態になります。
キャンセルする場合は**STOP/CANCEL**キーを押します。


工場出荷時の設定はメモリー・プロテクトがオンになっているのでロードできません。メモリー・プロテクトをオフにしてからロードを実行してください(→ p.83「メモリーのデータを守る」)。

スマートメディアからパターンをひとつだけ読み込む(ロード・パターン)

1. スマートメディアをスマートメディア・スロットに挿入します。
2. **GLOBAL**キーを押します(キーが点灯)。
3. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー16(CARD)を押します(キー16が点滅)。パラメーター・ディスプレイに“ CardMenu ”と表示されます。
4. バリュー・ディスプレイに“ Load ”と表示されるのでキー16を押します。
5. パラメーター・ディスプレイに“ Load ”、バリュー・ディスプレイに“ All ”が表示されるのでダイヤルを回して“ 1Ptrn ”を選択してキー16を押します。

Load
1Ptrn

6. ロードするパターンが入ったユーザー・ファイル(セーブ・オールしたときに指定したファイル名)を選びます。バリュー・ディスプレイに“ LdFile ”と表示され、パラメーター・ディスプレイに“ (*ファイル名*) ”が表示されるので、ダイヤルを回してユーザー・ファイルを選び、キー16を押します。

note 従来機種のES-1で保存したファイルを使用できます。ES-1のファイルを選択すると、“ (ES1) ”と表示されます。ただし、一部のパラメーターに互換が無いため音色が変ることがあります。

7. ロードするパターンを選びます。パラメーター・ディスプレイに“ Load ”と表示され、バリュー・ディスプレイに“ (*パターン番号*) ”が表示されるので(このとき**SHIFT**キーを押すとパターン名表示に変わります)、ダイヤルを回してパターンを選び、キー16を押すとロードします。
ロードが終了するとパターン・モードに戻ります(キー16が消灯し**PATTERN**キーが点灯)。
キャンセルする場合は**STOP/CANCEL**キーを押します。


この操作では、本体内蔵メモリーへの保存(ライト)は行われていません。

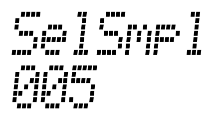

工場出荷時の設定は、メモリー・プロテクトがオンになっているのでロードできません。メモリー・プロテクトをオフにしてからロードを実行してください(→ p.83「メモリーのデータを守る(PROTECT)」)。


ロード・パターンを行っても、パターンで使用しているサンプルはロードされません。

スマートメディアにサンプルをひとつだけ保存する

ESX-1のサンプル・データをスマートメディアにセーブします。

1. スマートメディアをスマートメディア・スロットに挿入します。
2. **GLOBAL**キーを押します(キーが点灯)。
3. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー16(CARD)を押します(キー16が点滅)。パラメータ・ディスプレイに“ CardMenu ”と表示されます。
4. バリュー・ディスプレイに“ Load ”と表示されるのでダイヤルを回して“ Save ”にしてキー16を押します。パラメータ・ディスプレイに“ Save ”と表示されます。
5. バリュー・ディスプレイに“ All ”と表示されるのでダイヤルを回して“ Sample ”にしてキー16を押します。
6. セーブするサンプルを選びます。パラメータ・ディスプレイに“ SelSmpl ”と表示され、バリュー・ディスプレイに“ (*本機上でのサンプル番号*) ”が表示されるので(このとき**SHIFT**キーを押すとサンプル名表示に変わります)、ダイヤルを回して番号を選びます。設定が終わったらキー16を押します。



7. サンプルに名前をつけます。[▲][▼]カーソル・キーを押してカーソルを左右に移動し、ダイヤルを回して文字を変更してください。
8. キー16を押してセーブを実行します。セーブ実行中は進行具合がステップ・キーに表示されます。
セーブが終了するとディスプレイ表示がセーブ前の状態に戻ります(キー16が消灯)。
キャンセルする場合は**STOP/CANCEL**キーを押します。


スマートメディアにライト・プロテクト・シールが貼ってある場合はセーブできません。その場合はスマートメディアのライト・プロテクト・シールをはがしてからセーブを実行してください。


セーブまたはフォーマット作業中は絶対に電源を切ったりスマートメディアを抜いたりしないでください。スマートメディアが使用不能になる恐れがあります。

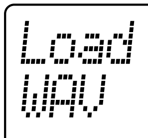

空き容量の少ないスマートメディアにはセーブできません。

スマートメディアからサンプルをひとつだけ読み込む

WAVEやAIFFファイルに加えて、ESX-1およびES-1でセーブしたファイルの中に保存されているサンプルのひとつを取り出してロードすることができます。

WAVEおよびAIFFファイルのロード

1. スマートメディアをスマートメディア・スロットに挿入します。
2. **GLOBAL**キーを押します（キーが点灯）。
3. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー16(CARD)を押します(キー16が点滅)。パラメータ・ディスプレイに“ CardMenu ”と表示されます。
4. バリュー・ディスプレイに“ Load ”と表示されるのを確認しキー16を押します。パラメータ・ディスプレイに“ Load ”と表示されます。
5. バリュー・ディスプレイに“ All ”と表示されるのでダイヤルを回して“ WAV ”または“ AIFF ”を選びキー16を押します。



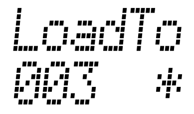
6. ロードするサンプルを選びます。このときはバリュー・ディスプレイに“ Load ”と表示され、パラメータ・ディスプレイにはスマートメディアの中にあるサンプルのうち、5 で選んだファイル・フォーマットに合致した“ (サンプル名) ”が表示されます。ダイヤルを回してサンプルを選びます。ここで**PLAY/PAUSE**キーを押すとサンプルを再生して確認することができます。サンプルを選んだらキー16を押します。
7. ロード先のサンプル番号を選びます。パラメータ・ディスプレイに“ LoadTo ”と表示され、バリュー・ディスプレイには“ (*ESX-1本体上でのサンプル番号*) ”が表示されるので(このときシフト・キーを押すとその番号に現在入っているサンプル名表示に変わります)、ダイヤルを回して番号を選びます。使用済みのサンプル番号には番号の右側に“ * ”が表示されます。キー16を押してロードを実行します。ロード実行中は進行具合がステップ・キーに表示されます。

ES(ESX-1およびES-1)ファイルからのロード

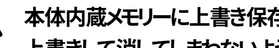
1. スマートメディアをスマートメディア・スロットに挿入します。
2. **GLOBAL**キーを押します（キーが点灯）。
3. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー16(CARD)を押します(キー16が点滅)。パラメータ・ディスプレイに“ CardMenu ”と表示されます。
4. バリュー・ディスプレイに“ Load ”と表示されるのを確認しキー16を押します。パラメータ・ディスプレイに“ Load ”と表示されます。
5. バリュー・ディスプレイに“ All ”と表示されるのでダイヤルを回して“ ESsmpl ”を選びキー16を押します。

Load
ESsmpl
1 2 3 4 5 6A 6B 7A 7B 1 2 1 2 SL AD
DRUM PART KBD STR

6. ロードするファイルを選びます。このときはバリュー・ディスプレイに“ LdFile ”と表示され、パラメータ・ディスプレイにはスマートメディアの中にある“ (ESX-1およびES-1のユーザー・ファイル名) ”が表示されます。ダイヤルを回してユーザーファイルを選びキー16を押します。
7. ロードするサンプルを選びます。バリュー・ディスプレイに“ Load ”と表示され、パラメータ・ディスプレイには6で選んだユーザー・ファイルの中にある“ (サンプル名) ”が表示されます。ダイヤルを回してサンプルを選びます。ここで**PLAY/PAUSE**キーを押すとサンプルを再生して確認することができます。サンプルを選んだらキー16を押します。
8. ロード先のサンプル番号を選びます。パラメータ・ディスプレイに“ LoadTo ”と表示され、バリュー・ディスプレイには“ (*ESX-1本体上でのサンプル番号*) ”が表示されます。ダイヤルを回して番号を選びます。
   このとき**SHIFT**キーを押すとその番号に現在入っているサンプル名表示に変わります。
   使用済みのサンプル番号には番号の右端に“ * ”が表示されます。



9. キー16を押してロードを実行します。ロード実行中は進行具合がステップ・キーに表示されます。
   ロードが終了するとパターン・モードに戻ります(キー16が消灯しパターン・モード・キーが点灯)。途中でキャンセルしたい場合はモード・キーを使って、パターン・モードなどグローバル・モードとは異なるモードに切り替えます。



本体内蔵メモリーに上書き保存(ライト)しますので、大切なデータに上書きして消してしまわないように注意して実行してください。

工場出荷時はメモリー・プロテクトがオンになっているので保存できません。メモリー・プロテクトをオフにしてからライトを実行してください(→p.83「メモリーのデータを守る」)。

ロードするサンプルのサイズがメモリーの空き容量を越えていると“ MemFull ”と表示されロードすることができません。不要なサンプルを消去し空き容量を増やしてからロードを実行してください。

スマートメディアからESX-1、ES-1のユーザー・ファイルを消去する（デリート・ファイル）

スマートメディアからESX-1のパターン・データ、ソング・データ、グローバル・データが入ったユーザー・ファイルを消去します。

デリートを実行したファイルを再び読み出すことはできません。

1. スマートメディアをスマートメディア・スロットに挿入します。
2. **GLOBAL**キーを押します（キーが点灯）。
3. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー16(CARD)を押します(キー16が点滅)。パラメーター・ディスプレイに“ CardMenu ”と表示されます。
4. バリュー・ディスプレイに“ Load ”と表示されるのでダイヤルを回して“ Delete ”を選択後、キー16を押します。
5. デリートするファイル・タイプを選びます。“ ESFile ”を選びキー16を押します。
6. デリートするファイルを選びます。パラメーター・ディスプレイに“ (*ファイル名*) ”が表示されるので、ダイヤルを回してファイルを選び、キー16を押します。
7. パラメーター・ディスプレイに“ Sure? ”と表示されます。ダイヤルを回してバリュー・ディスプレイを“ Yes ”にしてキー16を押してロードを実行します。デリート実行中は進行具合がステップ・キーに表示されます。

WAVEまたはAIFFファイルを消去する

スマートメディアからWAVEまたはAIFFファイルを消去します。

1. スマートメディアをスマートメディア・スロットに挿入します。
2. **GLOBAL**キーを押します（キーが点灯）。
3. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー16(CARD)を押します(キー16が点滅)。パラメーター・ディスプレイに“ CardMenu ”と表示されます。
4. バリュー・ディスプレイに“ Load ”と表示されるのでダイヤルを回して“ Delete ”を選択後、キー16を押します。
5. デリートするファイル・タイプを選びます。“ WAV ”または“ AIFF ”を選び、キー16を押します。
6. デリートするファイルを選びます。パラメーター・ディスプレイに“ (*ファイル名*) ”が表示されるので、ダイヤルを回してファイルを選び、キー16を押します。
7. パラメーター・ディスプレイに“ Sure? ”と表示されます。ダイヤルを回してバリュー・ディスプレイを“ Yes ”にしてキー16を押してロードを実行します。デリート実行中は進行具合がステップ・キーに表示されます。

WAVE/AIFFファイルフォーマットについて

本機でセーブ・ロード時に参照するチャンクは以下のとおりです。

WAVEファイル(Import/Export)

Formatチャンク、Sampleチャンク、Dataチャンクを認識します。

Formatチャンク ('fmt')

ESX-1で取り扱えるWaveファイルのフォーマットは以下のFormatチャンク設定となっています。
Format: 標準PCMフォーマット
Channel: 1(Mono)/2(Stereo)
BitsPerSample: 8/16 bit
8bitの場合は下位8bitにゼロを付加した16bitに拡張して使用します。
Sampling Rate: 11025～96000(Hz)
44100Hz以外の場合
サンプルのTuneパラメーターをLoad時に調整し再生時のピッチをあわせます。

Sampleチャンク ('smpl')

ESX-1は、他のWAVEファイルを操作できるハード・ソフトで作成したLoop情報のみをImportして自身のLoop Startパラメーターに反映させます。
また、Export時に本機で設定したループ情報を元にSampleチャンクを設定します。

Import時

List Of Sample Loopsの先頭のループセットを取り込みます。
なお、ESX-1のEndパラメーターはLoop情報を取り込むときにSampleチャンクで設定されているLoopEndに置き換えられます。

Export時

本機でサンプルにループを設定した場合、Wave作成時にSampleチャンクを作成します。
設定するパラメーターは以下のようになります。
Manufacture: 0x42
Product: 0x71
SamplePeriod: サンプルのfsを設定
MIDI Unity Note: 0x3C
Num Sample Loops: 1
List Of Sample Loops: 本機設定のLoopStart,EndPointを元にLoopを一つ設定

Data チャンク('data')

Wave Sampleデータです。

AIFF ファイル(Importのみ)

CommonチャンクSoundDataチャンクを認識します。

Commonチャンク ('COMM')

Channel: 1(Mono)/2(Stereo)
BitsPerSample: 8/16 bit
8bitの場合は下位8bitにゼロを付加した16bitに拡張して使用します。
Sampling Rate: 11025～96000(Hz)
44100Hz以外の場合SampleのTuneパラメーターをLoad時に調整し再生時のピッチをあわせます。

SoundDataチャンク ('SSND')

Aiff Sampleデータです。オフセット、ブロックサイズは無視します。(Block-Aligning Sound Dataには対応していません)

MIDIについて

MIDIチャンネル、クロックを設定します。

 **MIDIの設定を保存する場合にはライト作業を行ってください（→p.84「グローバル・モードの変更内容を保存する」）。**

MIDIの設定は演奏中はできません。STOP/CANCELキーを押して演奏を停止してください。

MIDIチャンネルについて

テレビと同様で、送信側のチャンネルに受信側のチャンネルを合わせると、そのチャンネルのデータが受信できます。
ESX-1の送受信チャンネルは“ MIDI ch ”でキーボード・パート1、2、全ドラム・パートのMIDIチャンネルを別々に設定できます。

音源モジュールとして使用する

ESX-1のMIDI IN端子とMIDIキーボード等のMIDI OUT端子をMIDIケーブルを使って接続をします。

1. **GLOBAL**キーを押します（キーが点灯）。
2. [▲][▼]カーソル・キーを押して、ディスプレイの表示を“ MIDI ch ”に合わせます。
3. ESX-1のキーボード・パート1のパート・キーを押した後、ダイヤルを回して接続したMIDIキーボード等とチャンネルを合わせます（→「各パートのMIDIチャンネルを設定する」）。
4. 接続したMIDIキーボード等を弾けばキーボード・パート1の音を出すことができます。

マルチトラックのMIDIシーケンサーを接続するときは

キーボード・パート1、2、ドラム・パートのMIDIチャンネルの設定をします（→「各パートのMIDIチャンネルを設定する」）。それぞれのパートを、演奏させたいトラックのMIDIチャンネルに合わせて、外部シーケンサーをスタートすると音を出すことができます。

各パートのMIDIチャンネルを設定する

MIDI ch .... 1...16

キーボード・パート、ドラム・パートのMIDIチャンネルを設定します。送受信とも同じMIDIチャンネルになります。

1. **GLOBAL**キーを押します（キーが点灯）。
2. [▲][▼]カーソル・キーを押してディスプレイに“ MIDI ch ”を表示します。
3. MIDIチャンネルを変更するパート・キーを押します（キーが点灯）。ドラム、ストレッチ、スライス、オーディオ・イン・パートはこれらのパート・キーのいずれか1つを押します（パート・キーがすべて点灯）。
4. ダイヤルを回してチャンネルを選びます。
ここで設定したキーボード・パート1のMIDIチャンネルがグローバルMIDIチャンネルとなり、プログラム・チェンジやエクスクルーシブ・データを送受信します。
工場出荷時は下記のように設定しています。

パート	チャンネル
キーボード・パート1（グローバル）	1
キーボード・パート2	2
ドラム・パート（1～7B） ストレッチ・パート、スライス・パート オーディオ・イン・パート	10

MIDIユーティリティ

ここではMIDIフィルター、ドラム・ノート・ナンバー、コントロール・チェンジ・ナンバーの設定、およびMIDIデータの送受信を行います。

MIDIフィルターを設定する

MIDI FILTER ....

送受信するMIDIメッセージを選びます。

1. **GLOBAL**キーを押します。
2. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー15(MIDI UTILITY)を押します(キー15が点滅)。パラメーター・ディスプレイに“ MIDIUtil ”と表示されます。
3. バリュー・ディスプレイに“ Filter ”と表示されたことを確認し、キー15を押します。

MIDIUtil
Filter

1 2 3 4 5 6A 6B 7A 7B 1 2 1 2 SL AD
DRUM PART — KBD STR

4. パラメーター・ディスプレイに“ PCEN ”と表示されます。

PCEN
OOXX

1 2 3 4 5 6A 6B 7A 7B 1 2 1 2 SL AD
DRUM PART — KBD STR

“ PCEN ”表示はバリュー・ディスプレイの○および×に左から一つずつ対応します。ダイヤルを回してディスプレイの表示で送受信するメッセージは“ ○ ”、しないメッセージは“ × ”の組み合わせを選びます。

P:　プログラム・チェンジ、バンク・セレクトおよびソング・セレクトの送受信。
C:　コントロール・チェンジの送受信。
E:　エクスクルーシブ・データの送受信。ただし、MIDIダンプページを表示中は、設定にかかわらず送受信。
N:　ノート情報の送受信。

5. 設定が終了したらキー15を押すと、グローバル・モードに戻ります(キー15が消灯し**GLOBAL**キーが点灯)。
途中でキャンセルする場合は**STOP/CANCEL**キーを押すか、モード・キーを押します。

ドラム・ノート・ナンバーを設定する

DRUM NOTE NO. .... C-1...G9

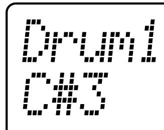
各ドラム・パートのMIDIノート・ナンバーを音名で設定します。
各パートに同じノート・ナンバーを設定すると外部MIDI機器からのコントロールで、それらのパートの音が同時に発音されます。

1. **GLOBAL**キーを押します。
2. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー15(MIDI UTILITY)を押します(キー15が点滅)。パラメーター・ディスプレイに“ MIDIUtil ”と表示されます。
3. ダイヤルを回してバリュー・ディスプレイに“ DrNote ”と表示してキー15を押します。

MIDIUtil
DrNote

1 2 3 4 5 6A 6B 7A 7B 1 2 1 2 SL AD
DRUM PART KBD STR

4. 設定を行いたいドラム・パート・キーを押します。
5. パラメーター・ディスプレイの表示は選択されたドラム・パート名になり、バリュー・ディスプレイにはそれに対応するノート・ナンバーが表示されます。ダイヤルを回してノート・ナンバーを選びます。



他のドラム・パートを設定するときは、このドラム・パート選択→ノート・ナンバー選択の操作を繰り返します。
6. 設定が終了したらキー15を押すと、グローバル・モードに戻ります(キー15が消灯し**GLOBAL**キーが点灯)。途中でキャンセルする場合は**STOP/CANCEL**キーを押すか、モード・キーを押します。

note 工場出荷時は下記のように設定されています。

パート	ノート・ナンバー
Drum1	C2
Drum2	D2
Drum3	E2
Drum4	F2
Drum5	G2
Drum6A	F#2
Drum6B	A#2
Drum7A	C#3
Drum7B	D#3
Stretch1	A-1
Stretch2	A#-1
Slice	B-1
Audio in	C0


メーカーにより音名とノート・ナンバーの対応が異なります。使用するときは接続機器を確認してください。


ドラム・パートのMIDIメッセージにはNRPNが割り当てられています(→p.93)。

ノート・オン/オフについて

ドラム・パート・キーを押したとき、設定したMIDIチャンネルでそれぞれのドラム・パート・キーに割り当てたノート・ナンバーでノートオンを送信します。

また、キーボード機能でステップ・キーを押したときは、各パートに設定したMIDIチャンネルでステップ・キーに割り当てられたノート・ナンバーを、ノート・オン[9n, kk, vv](n: チャンネル、kk: ノート・ナンバー、vv: ベロシティ)のメッセージで送信します。

ESX-1では、vv:ベロシティは各アクセント・パートのレベルで調整します。また、離したときは、ノート・オフ [8n, kk, vv] のメッセージを送信します。ただし、ノート・オフ・ベロシティの送信をする機種はほとんどなくESX-1も送信しません。また、パートに割り当てられたMIDIチャンネルのノート・オン/オフのメッセージを受信すると、そのパートが発音します。

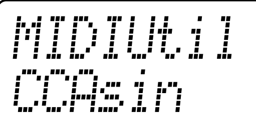
なお、ESX-1のMIDIフィルターの設定の“ N ”が“ × ”のときは、ノートオン / オフのメッセージは送受信しません。(→p.89「MIDIフィルターを設定する」)

ツマミをMIDIにアサインする

#CC ASSIGN ... CC#01...05,07...31,33...37,39...95

各ツマミのMIDIコントロール・チェンジ・ナンバーを設定します。

1. **GLOBAL**キーを押します。
2. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー15(MIDI UTILITY)を押します(キー15が点滅)。パラメーター・ディスプレイに“ MIDIUtil ”と表示されます。
3. ダイヤルを回してバリュー・ディスプレイに“ CCAsin ”と表示しキー15を押します。



4. パラメーター・ディスプレイに“ CCAssign ”と表示され、バリュー・ディスプレイには“ (*対応するツマミの名前*) ”が表示されます。ダイヤルを回して設定を行うツマミを選択し、キー15を押します。

CCAssign
EGTime

1 2 3 4 5 6A 6B 7A 7B 1 2 1 2 SL AD
DRUM PART KBD STR

5. パラメーター・ディスプレイに“ CCNumber ”と表示され、バリュー・ディスプレイには“ (*コントロール・チェンジ・ナンバー*) ”が表示されます。ダイヤルを回して設定を行います。
6. ステップ・キー15を押すと“ Contnue? ”と表示されますので他のツマミも設定する場合は、ダイヤルで“ Yes ”を選択してステップ・キー15を押し、4.、5.の操作を繰り返してください。
設定を終了する場合はダイヤルで“ No ”を選択肢ステップ・キー15を押すとMIDIモードに戻ります。
途中でキャンセルする場合は**STOP/CANCEL**キーを押すか、いずれかのモード・キーを押します。


使用する機器によりコントロール・チェンジ・ナンバーの対応が異なります。使用する機器の説明書等を確認してください。

音色等の設定データを送る

ソング、パターン、グローバル、MIDIの各データは、MIDIエクスクルーシブ・データとして送信し、外部機器に記憶させることができます。

ダンプ・データを送受信する

送受信は、グローバル・モードのMIDI chでチャンネルを決めます。ダンプは、それぞれの種類のDATA DUMP REQUESTを受信した場合も送信します。

MIDI DUMP .... PtBnkA...D, AllSng, Global

送信

ESX-1のシステム・エクスクルーシブ・データ(パターンやソングやグローバル・モードの設定)をMIDI OUT端子に接続したMIDIデータ・ファイラーやコンピュータへ送信します。

1. MIDIダンプ・データを受信可能な外部のMIDI機器(もう一台のESX-1、MIDIデータ・ファイラー、エディターを起動しているパソコン等)のMIDI IN端子と、ESX-1のMIDI OUT端子を接続してください。
2. 外部MIDI機器とESX-1のMIDIチャンネルを合わせてください。データ・ファイラーへ送信するときは通常MIDIチャンネルを合わせる必要はありません。
3. **GLOBAL**キーを押します（キーが点灯）。
4. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー15(MIDI UTILITY)を押します(キー15が点滅)。パラメーター・ディスプレイに" MIDIUtil "と表示されます。
5. バリュー・ディスプレイに" Filter "と表示されるのでダイヤルを回して" Dump "にしてキー15を押します。
6. パラメーター・ディスプレイに" MIDIDump "と表示されます。バリュー・ディスプレイには"(送信するデータ)"が表示されます。ダイヤルを回して送信するデータを選択します。
   PtBnkA: パターン・バンクAデータ(A01...64)
   PtBnkB: パターン・バンクBデータ(B01...64)
   PtBnkC: パターン・バンクCデータ(C01...64)
   PtBnkD: パターン・バンクDデータ(D01...64)
   AllSng: オール・ソング・データ
   Global:グローバル・データ
7. もう一度キー15を押してデータの送信を実行します。
   送信する前にダンプをやめるときは**STOP/CANCEL**キーを押します。

受信

ESX-1のMIDI IN端子に接続した外部のMIDIデータ・ファイラーやコンピュータから、ESX-1のシステム・エクスクルーシブ・データを受信します。

グローバル・モードのプロテクト設定が" On "のときは、グローバル・モード以外のMIDIダンプ・データの受信を禁止します。

1. MIDIダンプ・データを送信可能な外部のMIDI機器(もう一台のESX-1、MIDIデータ・ファイラー、エディターを起動しているパソコン等)のMIDI OUT端子と、ESX-1のMIDI IN端子を接続してください。
2. 外部MIDI機器とESX-1のMIDIチャンネル(キーボード・パート1)を合わせてください。データ・ファイラーから送信するときはデータ保存したときと同じMIDIチャンネルに合わせます。
3. **GLOBAL**キーを押します（キーが点灯）。
4. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー15(MIDI UTILITY)を押します(キー15が点滅)。パラメーター・ディスプレイに" MIDIUtil "と表示されます。
5. バリュー・ディスプレイに" Filter "と表示されるのでダイヤルを回して" Dump "にしてキー15を押します。
6. パラメーター・ディスプレイに" MIDIDump "と表示されます。外部機器を操作してダンプ・データをESX-1で受信します。

note ダンプ・データの詳細はESX-1 MIDIインプリメンテーションに記載しています。MIDIインプリメンテーションの配布についてはコルグお客様相談窓口にお問い合わせください。

データ・ダンプの実行中は、本体のキーに触れないでください。ダンプ機能の操作中は、MIDI FILTERのパラメーター" E "の設定が" x "でも、システム・エクスクルーシブ・データは送受信します。

ESX-1はダンプ・データを受信すると、メモリーへの書き込みに最大10秒程度かかります(ライト/リネーム・キーが点灯)。この間、絶対にESX-1の電源をオフにしないでください。データが破壊される恐れがあります。またこの間は新たなMIDIデータを受信することはできません。ESX-1で複数のダンプ・データの受信を続けて行うときは、必ずダンプ・データの送信間隔をあけてください。

パターンを変える

パターンを切り替えるとプログラム・チェンジ[Cn, pp]とバンク・セレクト [Bn, 00, mm]（コントロール・チェンジ＃00）、[Bn, 20, bb]（コントロール・チェンジ#32）（mm: バンク・ナンバーの上位、bb: バンク・ナンバーの下位）を送信します。
ESX-1のグローバルMIDIチャンネルに一致するプログラム・チェンジを受信すると同一グループ（A01からA02など)のパターンを切り替えます。また、バンク・セレクトを受信したあと、プログラム・チェンジを受信すると違うグループ（A01からC01など）のパターンに切り替えることができます。
プログラム・チェンジを送受信するかどうかは、グローバル・モードのMIDIフィルターで設定します。

バンク・セレクト MSB	LSB	プログラム・チェンジ	パターン・ナンバー
00	00	0〜127	A01〜B64
00	01	0〜127	C01〜D64

ピッチ・ベンドを設定する

ピッチ・ベンド [En, vv, vv] (vv, vv: 値の下位、値の上位、両方合わせて16384段階で値を表し、8192 [vv, vv=00H, 40H] のときがセンター値となる)を受信すると、キーボード・パートにピッチベンド効果がかかります。

ピッチ・ベンド・レンジを設定するには

BEND RANGE .... -12...12

1. **GLOBAL**キーを押します（キーが点灯）。
2. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー15(MIDI UTILITY)を押します(キー15が点滅)。パラメーター・ディスプレイに" MIDIUtil "と表示されます。
3. ダイヤルを回してバリュー・ディスプレイに" BndRng "と表示しキー15を押します。
4. パラメータ・ディスプレイに" BendRnge "と表示され、バリュー・ディスプレイにはピッチ幅が表示されます。
5. ダイヤルを回して、ピッチ幅を選びます。±1で半音、±2で全音、±7で5度、±12で1オクターブになります。
   音色によってはピッチが設定した幅まで上がりきらないものもあります。
6. 設定が終了したらキー15を押すと、グローバル・モードに戻ります(キー15が消灯し**GLOBAL**キーが点灯)。
   途中でキャンセルする場合は**STOP/CANCEL**キーを押すか、モード・キーを押します。

外部MIDI機器と同期して演奏する

CLOCKの設定により、ESX-1のテンポとMIDIクロックを入出力できる外部MIDI機器のテンポを同期させることができます。
外部MIDI機器の同期に関する設定は、ご使用になる機器の取扱説明書を参照してください。

本機をマスターとしてご使用になることをお薦めします。

CLOCK .... Int, Ext, Auto

Int: 本機をマスターにして外部MIDI機器を同期させます。

Ext: 外部MIDI機器をマスターにして本機を同期させます。

Auto: 接続した外部機器からMIDIクロックが入力されたときに自動的に“ Ext ”として動作します。通常は“ Int ”として動作します。

本機をマスターにして外部MIDI機器を同期させるには

1. ESX-1のMIDI OUT端子とシーケンサーや音源モジュール等外部MIDI機器のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。
2. **GLOBAL**キーを押します（キーが点灯）。
3. [▲][▼]カーソル・キーを押してディスプレイに“ Clock ”を表示します。
4. ダイヤルを回して“ Int ”（内部クロック）を選びます。

Clock
Int

1 2 3 4 5 6A 6B 7A 7B 1 2 1 2 SL AD
DRUM PART KBD STR

5. 外部MIDI機器（スレーブ）がMIDIクロックを受信するように設定をします。
6. ESX-1の演奏をスタートすると、外部MIDI機器も同期して動作します。

パターンの先頭から演奏するRESET-PLAYではMIDIのStartメッセージのみを送信します。

外部MIDI機器をマスターにして本機を同期させるには

1. ESX-1のMIDI IN端子と、シーケンサーやシンセサイザーなどの外部MIDI機器のMIDI OUT端子を、MIDIケーブルで接続します。
2. **GLOBAL**キーを押します（キーが点灯）。
3. [▲][▼]カーソル・キーを押してディスプレイに“ Clock ”を表示します。
4. ダイヤルを回して、“ Ext ”（外部クロック）を選びます。

Clock
Ext

1 2 3 4 5 6A 6B 7A 7B 1 2 1 2 SL AD
DRUM PART KBD STR

5. 外部MIDI機器（マスター）がMIDIクロックを送信するように設定をします。
6. パターン・モード、またはソング・モードに戻ります。
7. 外部MIDI機器のシーケンサーをスタートさせると、ESX-1も同時に演奏します。
   またMIDIクロック情報がMIDI IN端子に入っていれば、ESX-1の**PLAY/PAUSE**キーを押したタイミングで、外部MIDI機器のテンポに合わせて同期演奏をさせることができます。

MIDIクロックが“ Ext ”または“ Auto ”になっていて外部MIDIクロックに同期している場合は、外部シーケンサー側のテンポに同期します。このとき本機ではテンポを変更することができません。
MIDIクロックで同期演奏中に、MIDIスタートを受信すると、演奏中のパターンの先頭（ソングの場合はスタートを受信した時点で、演奏中のパターンの先頭）から演奏します。

他のELECTRIBEと同期演奏する

ESX-1は従来機種のELECTRIBE・S（ES-1）、M（EM-1）と同期演奏をすると、よりいっそう表現の幅が広がった演奏ができます。

ESX-1のテンポにあわせてES-1を演奏するには

ESX-1のMIDI OUT端子とES-1のMIDI IN端子をMIDIケーブルを使って接続します。また、ES-1のライン・アウト端子をそれぞれ、ミキサーやパワード・モニター（アンプ内蔵スピーカー）等と接続します。

1. **GLOBAL**キーを押します（キーが点灯）。
2. [▲[▼]]カーソル・キーを押して、ディスプレイの表示を“ Clock ”に合わせます。
3. ダイヤルでESX-1は“ Int ”、ES-1は“ Ext ”に設定します。
4. ESX-1の**PLAY/PAUSE**キーを押して、パターンまたはソングをスタートします（**PLAY/PAUSE**キーが点灯）。ES-1がESX-1のテンポに合わせて演奏されます。



ESX-1の各パートのMIDIチャンネルとES-1のMIDIチャンネルが同じときに、ESX-1の発音に合わせてES-1が発音してしまうことがあります。この場合、MIDIチャンネルが重ならないように設定してください。

ESX-1とES-1で同じナンバーのパターンの同期演奏をするには

1. **GLOBAL**キーを押します（キーが点灯）。
2. [▲][▼]カーソル・キーを押して、ディスプレイの表示を“ Clock ”に合わせます。
3. ESX-1を“ Int ”（マスター）、ES-1は“ Ext ”（スレーブ）に設定します。
4. ESX-1のキーボード・パート1とES-1のMIDIチャンネルを同チャンネルに設定します。（→p.89）
   たとえば、両方とも“ 1 ”に設定してください。
5. ESX-1のMIDIフィルターの設定の“ P ”を“ ○ ”にします。
6. ESX-1のMIDIフィルターの設定の“ N ”を“ × ”にします。ES-1のMIDIフィルターの設定の“ P ”を“ ○ ”にします。

同期のためのMIDIメッセージについて

同期に使用するメッセージ（リアルタイム・メッセージ）には、タイミング・クロック[F8]、スタート[FA]、コンティニュー[FB]、ストップ[FC]があります。
メッセージを送信するシーケンサ（マスター）が1台あり、それ以外のシーケンサ（スレーブ）がメッセージを受信することになります。

タイミング・クロック

スレーブ機は、マスター機の送信するタイミング・クロックに従って、テンポを決めて演奏を行ないます。タイミング・クロック

は4分音符あたり24送信されます。
本機ではMIDIモードで“ Clock ”を“ Auto ”にするとスレーブになります（リアルタイム・メッセージを受信できます）。ただし、“ Auto ”にしてもタイミング・クロックが送られてこない場合は、内部クロックで動作します。

スタート

演奏を開始するタイミングを与えるのがスタート・メッセージです。**PLAY/PAUSE**キーを押したときに、スタート・メッセージを送信します。スタート・メッセージを受信したスレーブ機は、その後受信するタイミング・クロックに同期して先頭から演奏を開始します。

コンティニュー、ストップ

ポーズ状態で**START/PAUSE**キーを押したときは、マスターはコンティニューを送信します。スレーブがコンティニューを受信したときは、現在止まっているところから演奏を始めます。演奏中に**STOP**キーを押したときは、マスターはストップを送信します。スレーブはストップを受信したときは演奏を停止します。

ソング・モードでの同期について

ソング・モードではソング・セレクト、ソング・ポジション・ポインタのそれぞれのメッセージを送受信します。

ソング・セレクト

ソングを切り替えるとソング・セレクト[F3, ss](ss:ソング・ナンバー）を出力します。ESX-1では64ソングを選択できます。
ソング・モードでソング・セレクトを受信すると、ソングが切り替わります。
ソング・セレクトの送受信は、グローバル・モードのMIDIフィルターで制限することができます。

ソング・ポジション・ポインタ

ソングを停止した状態で、マスター（クロックを“ Int ”に設定）のソング・ポジションを移動すると、ソング・ポジション・ポインタ[F2, pp, pp](pp, pp:値の下位、値の上位）を出力します(pp:先頭からのMIDIビート数(タイミング・クロックの数/6))。
ソング・ポジション・ポインタはシーケンサーが現在停止している位置を示すもので、スレーブ（クロックをExtまたはAutoに設定）がソング・モードでソング・ポジション・ポインタを受信すると、現在選ばれているソングの停止位置を、マスターと同じ位置に設定します。
ただし、ESX-1では、パターンのレングスがそれぞれ違いますので、マスターとスレーブのポジションが同じになるとは限りません。
マスター機のポジションを選択しソング・ポジション・ポインタを送信させ、**START/PAUSE**キーを押すと、コンティニュー（ポジションが001のときはスタートを）を出力しソングの演奏が始まります。
スレーブ機はコンティニューを受信すると、タイミング・クロックに同期してソング・ポジション・ポインタで示されたポジションから演奏を始めます。先頭から同期して演奏したときと同じように、演奏を始める位置を指定して同期演奏をすることができます。


ソングの演奏中にダイヤルやセレクト・キーで早送り、早戻しをしたときは、ソング・ポジション・ポインタを送信しません。


同期演奏中にこの操作を行なうと同期がずれますのでご注意ください。また、演奏中にソング・ポジション・ポインタを受信しても、演奏位置を変更しません。

音色等のエディットをする

MIDIエクスクルーシブの各データ・ダンプを利用すると、全パターンや1パターン単位でのエディットができます。また、NRPNを使用すると、パターン・モードではパートごとに有効なツマミをエディットできます。

NRPNでのエディット

NRPN（Non Registered Parameter No.）は、メーカーがパラメーター番号に機能を自由に設定して使用できるメッセージです。ESX-1はキーボード・パートやエフェクト・セクションのパラメーターはコントロール・チェンジでエディットできますが、ドラム・パートはNRPNが割り当てられています。
エディットするときは、NRPN（LSB）[Bn, 62, rr] とNRPN（MSB）[Bn, 63, mm]（コントロール・チェンジ#98と99）（rr、mm: パラメーターNo. の下位と上位）でパラメーターを選びます。その後、データ・エントリー（MSB）[Bn, 06, mm] とデータ・エントリー（LSB）[Bn, 26, vv]（コントロール・チェンジ#6と38）（mm、vv: 値の上位と下位、両方で16384段階）で値を設定します。

システム・エクスクルーシブについて

使用法はメーカーによって自由なため、このメッセージは、おもに機種独特のパラメーターを持つ音色データやエディット・データの送受信に使用されます。本機のシステム・エクスクルーシブ・メッセージのフォーマットは、[F0, 42, 3n, 71, ff, ••••••••, F7]です。

F0: エクスクルーシブ・ステータス
42: コルグID
3n: [n=0～F]グローバルMIDIチャンネル1～16
71: 本機の機種ID
ff: ファンクションID(メッセージの種類)
～..
F7: エンド・オブ・エクスクルーシブ

MIDI機器によっては、本機のMIDIエクスクルーシブ・メッセージを送受信できない場合があります。

ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ

システム・エクスクルーシブのなかには、公的に使用法が統一されているものもあり、これをユニバーサル・システム・エクスクルーシブといいます。
本機では、ユニバーサル・システム・エクスクルーシブのうち次のメッセージに対応しています。

- **アイデンティティー・メッセージ・リクエスト** [F0, 7E, nn, 06, 01, F7]
- **アイデンティティー・リプライ・メッセージ** [F0, 7E, nn, 06, 02, (9バイト), F7]

アイデンティティー・メッセージ・リクエストを受信すると、「私はコルグのESX-1で、システムのバージョンは•••••です」という内容のアイデンティティー・リプライ・メッセージを送信します。

note **MIDI Exclusive Format情報を含む『MIDI Implemen-tation』の配布については、コルグお客様相談窓口へお問い合わせください。**

8．付録

故障かなと思ったら

POWERスイッチを押してもディスプレイに表示がでない!

□ AC/ACパワー・サプライが接続されていますか?
□ AC/ACパワー・サプライがコンセントに接続されていますか?

音がでない!

□ アンプ、ミキサー、ヘッドホンは正しく端子に接続されていますか?
□ アンプ、ミキサーの電源が入り、これらが正しく設定されていますか?
□ 本機のマスター・ボリューム・ツマミは上がっていますか?

音が止まらない!

□ 何らかのトラブルで発音した音が止まらないときは、パターン・モードとソング・モードを切り替えて音を止めます。
□ MIDIを使用して演奏しているときに鳴っている音が止まらないときは、**SHIFT**キーと**STOP/CANCEL**キーを同時に押してMIDIリセットを行います。
□ パターンの演奏は選ばれているパターンがくり返し演奏されます。聞き終わったら、**STOP/CANCEL**キーを押してください。(→p.35)

エディットしたときと音色や動作がちがっている!

□ エディット後にライト操作をしましたか?(→p.33、73、82)
エディットしたときは、各々のモードでソング、パターンを切り替える前または、電源をオフにする前にライト作業をしてください。

MIDIでコントロールできない!

□ MIDIケーブルは正しく接続されていますか?

・外部機器から本機を演奏する場合は

□ 送信機器と同じMIDIチャンネルでMIDIデータを受信するように設定されていますか?
□ グローバル・モードのMIDIチャンネルの設定が、正しく設定されてますか?(→p.89)
□ グローバル・モードのMIDIフィルターが適切に設定されていますか?(→p.89)

・本機から外部機器を演奏する場合は

□ 受信機器のMIDIチャンネルと本機のMIDIチャンネルが同じに設定されていますか?(→p.89)
□ グローバル・モードのMIDIフィルターが適切に設定されていますか?(→p.89)

パターンやソングなどのライトができない!

□ グローバル・モードのメモリー・プロテクトの設定が"On"になっていませんか?(→p.83)

ステップ・キーを弾いても設定した音がでない!

□ パートの音色をエディットした後保存しましたか?(→p.73)
□ キーボード・キーがオンになっていますか?
□ モーション・シーケンスが働いていませんか?(→p.67)

カードが使用できない!

□ スマートメディアを本機以外でフォーマットしませんでしたか?
→ コンピュータやデジタルカメラ等でフォーマットしたスマートメディアは本機でフォーマットしてから使用してください(→p.85)
□ カードが正常に挿入されていますか?
→ 再度スマートメディアを差し直してください。(→p.84)

音がひずむ!

□ TUBE GAINツマミを最少になってますか?

1
2
3
4
5
6
7
8

エラー・メッセージ

メッセージが表示されたときは**STOP/CANCEL**キーを押すと解除されます。

CardBrk
スマートメディアが壊れています。
→ スマートメディア上のファイルのバックアップを取ってください。本機では壊れたスマートメディアへのファイルのWrite/Deleteは無効となります。Formatを実行しても同様の症状が発生する場合は、スマートメディアを交換してください。

Card Fmt
スマートメディアを認識できませんでした。
→ コンピュータなどにスマートメディア内のデータのバックアップを取り、本機でスマートメディアをフォーマットしてからファイルを入れなおし、再度本機からスマートメディアにアクセスしてください。

CardFull
本機またはスマートメディアの空き容量が足りません。
→ 保存するにはスマートメディア上のファイルを削除して十分な空き容量を確保してからライトまたはセーブを実行してください。スマートメディアにＥＳＸ-１のデータを保存するには約２ＭＢ以上の空き容量が必要です。

EventOvr
ソングにレコーディングできる最大イベント数を超えました。
→ 不要なソングのイベントデータを消してください。

FileDelt
スマートメディアにあるファイルの削除途中でエラーが発生しました。
→ もう一度操作を行ってください。

FileLoad
スマートメディアからのファイルのロード途中でエラーが発生しました。
→ もう一度操作を行ってください。

FileName
スマートメディアへのセーブ時に同じ名前のフォルダ等があります。
→ コンピュータなどでスマートメディア上のフォルダ等を削除するか、本機で違うファイル名をつけて再度セーブを行ってください。

FileSave
スマートメディアへのセーブ途中でエラーが発生しました。
→ もう一度セーブを行ってください。

Mem Full
スマートメディアからサンプルをロードしたときや本体にサンプルをコピーしたときにメモリーの容量が足りません。
→ 不要なサンプルを消去して、空き容量を増やしてください。

MotSqFul
モーション・シーケンスを記録できません。
→ 本機で扱えるモーション・シーケンスの数はパターンごとに24個までです。
CLEAR MOTION(→p.70)で不要なモーションを削除後、再度入力してください。

NoFiles
スマートメディア上にＥＳＸ-１が認識できるファイルがありません。
→ ＥＳＸ-１でロードできるファイルは.ＥＳＸファイルおよび.ＥＳファイル、ＷＡＶＥファイル、AIFFファイルです。

Protect
メモリーに対してライトを実行したときに、データのプロテクトがオンになっています。
→ グローバルモードでメモリープロテクトをオフにします。
スマートメディアのライトプロテクトシールが貼ってある場合は、シールをはがします。

SongEvnt
ソングを別のナンバーのソングにライトをするときに、レコーディングできる最大イベントを超えました。
→ イベント・データを消してメモリーをあけてください。

Write
書き込みができませんでした。
→ もう一度書き込みを行ってみてください。

データについて

ユーザー・データを初期化する方法

パターンやソング・データ等をすべて消去し初期化します。

初期化を行うと、今まで作成したパターンやそれを使ったソング、サンプルはすべて消去します。作成したデータを残しておく場合は、スマートメディアにデータを保管してから初期化を行ってください。

1. **SOLO**キーと**WRITE/RENAME**キーを同時に押しながら、電源を入れます。
2. ディスプレイに"ALL Init"と表示され、**PLAY/PAUSE**キーが点滅します。
3. 初期化を実行する場合は、点滅している**PLAY/PAUSE**キーを押します。キャンセルする場合は**STOP/CANCEL**キーを押します。
   初期化が終わるまで30秒ほどかかります。
   ロードが終わると初期状態になり数秒後、ディスプレイにパターン・ナンバー"A.01"が表示されパターン・モードに入ります。

初期化中は絶対に電源をオフにしないでください。

仕様

パート数: 16パート
ドラム・パート×9、ストレッチ・パート×2、スライス・パート×1、オーディオ・イン・パート×1、キーボード・パート×2、アクセント・パート×1

サンプル容量: 384(モノラル256、ステレオ128)
または、最大285秒(モノラル時)

サンプリング周波数:
44.1kHz

メモリー容量: 最大256パターン、64ソング

エフェクト: 16種類×3系統

シーケンサー: パートごとに最大128ステップ

モーション・シーケンス:
最大24個

ソング: 1ソング:最大256パターン
イベント・レコーディング:最大20,000イベント

接続端子**:**

PHONES 標準フォーン・ジャック:ステレオ
最大出力レベル:16mW@33Ω 以上
([TUBE GAIN]ノブMIN時)
出力インピーダンス:33Ω

OUTPUT(L/MONO、R)
標準フォーン・ジャック:モノ×2
最大出力レベル:0dBu以上
([TUBE GAIN]ノブMIN時)
出力インピーダンス:220Ω (MONO時:110Ω)
負荷インピーダンス:10kΩ以上

INDV. OUT(3、4)
標準フォーン・ジャック:モノ×2
最大出力レベル:7dBu以上
出力インピーダンス:220Ω
負荷インピーダンス:10kΩ以上

INPUT (AUDIO IN)
標準フォーン・ジャック:ステレオ（アンバランス）
入力インピーダンス: 10kΩ(LINE時)
910Ω(MIC時)
最大入力レベル(LINE時): -20dBu
([AUDIO IN LEVEL]ノブMAX時)
最大入力レベル(MIC時): -52dBu
([AUDIO IN LEVEL]ノブMAX時)
入力ソースインピーダンス: 600Ω

MIDI(IN、OUT、THRU)
DIN5ピン

SmartMedia™:
4～128MB、3V(3.3V)

真空管: 12AX7/ECC83 ×2

電源: AC9V(付属AC/ACパワー・サプライ)

消費電力: 26.5W

外形寸法: 358(W)×256D)×62(H)mm(ゴム足含む)

重量: 3.1kg

** **出力レベル等のアナログ仕様は、本機の電源をオン後、真空管動作が安定した時点の値です。温度条件環境の変化により値が変化することがあります。**

※仕様および外装は改良のため予告なく変更することがあります。
※SmartMedia™は(株)東芝の登録商標です。
※MIDIは社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
※掲載されている会社名、製品名、規格名などは、それぞれ各社の商標または登録商標です。

パターン・ネーム・リスト

No.	Name	Programmer	Tempo	Length
A01	House1	KEMMEI	120	8
A02	House2	KEMMEI	128	8
A03	House3	KEMMEI	120	8
A04	House4	KEMMEI	125	8
A05	House5	KEMMEI	122	8
A06	House6	KEMMEI	126	4
A07	House7	KEMMEI	130	8
A08	House8	KEMMEI	127	8
A09	House9	KEMMEI	126	8
A10	House10	Tomoki Hirata	128	8
A11	House11	Oliver Munyak	125	8
A12	House12	KEMMEI	130	8
A13	House13	Doug Beck	130	8
A14	Garage1	Oliver Munyak	126	8
A15	Garage2	Tomoki Hirata	128	8
A16	Garage3	KEMMEI	125	4
A17	Garage4	Tomoki Hirata	132	4
A18	R&B1	Michael Scherchen	120	8
A19	R&B2	Michael Scherchen	100	4
A20	R&B3	Michael Scherchen	100	4
A21	R&B4	Michael Scherchen	106	8
A22	R&B5	Michael Scherchen	110	8
A23	R&B6	Michael Scherchen	89	4
A24	R&B7	Michael Scherchen	109	4
A25	R&B8	Michael Scherchen	106	8
A26	R&B9	Michael Scherchen	92	4
A27	R&B10	Cory Tyson	85	8
A28	R&B11	Cory Tyson	86	4
A29	R&B12	Ian Fisher	80	4
A30	R&B13	Ian Fisher	106	8
A31	R&B14	Ian Fisher	104	8
A32	R&B15	Ian Fisher	102	8
A33	R&B16	Doug Beck	100	8
A34	HipHop1	Ian Fisher	105	8
A35	HipHop2	Ian Fisher	98	8
A36	HipHop3	Ian Fisher	93	8
A37	HipHop4	Cory Tyson	99	4
A38	HipHop5	Ian Fisher	97	4
A39	HipHop6	Ian Fisher	112	8
A40	HipHop7	Michael Scherchen	106	8
A41	HipHop8	Michael Scherchen	106	4
A42	HipHop9	Cory Tyson	88	8
A43	HipHop10	Cory Tyson	85	4
A44	DeepHs1	Oliver Munyak	124	8
A45	DeepHs2	Oliver Munyak	119	8
A46	DeepHs3	Oliver Munyak	127	4
A47	DeepHs4	Oliver Munyak	126	4
A48	DeepHs5	Oliver Munyak	126	8
A49	DeepHs6	KEMMEI	128	8
A50	HardHs1	KORG	129	8
A51	HardHs2	Tomoki Hirata	129	8
A52	HardHs3	Doug Beck	135	8
A53	HardHs4	Doug Beck	137	8
A54	2Step	Tomoki Hirata	135	8
A55	Breaks1	KORG	137	8
A56	Breaks2	KORG	134	8
A57	BigBeat1	KEMMEI	169	8
A58	BigBeat2	KEMMEI	120	8
A59	BigBeat3	KEMMEI	118	8
A60	BigBeat4	KEMMEI	125	8
A61	BigBeat5	KEMMEI	120	4
A62	BigBeat6	KEMMEI	120	8
A63	BigBeat7	KEMMEI	126	4
A64	BigBeat8	KEMMEI	141	4

No.	Name	Programmer	Tempo	Length
B01	BigBeat9	KEMMEI	133	8
B02	D&B1	KORG	171	8
B03	D&B2	KORG	173	8
B04	D&B3	KORG	173	8
B05	D&B4	KORG	173	8
B06	D&B5	KORG	174	8
B07	D&B6	KORG	173	8
B08	D&B7	KORG	174	8
B09	D&B8	Oliver Munyak	173	8
B10	Jungle	KORG	170	8
B11	Dancehl1	Cory Tyson	100	4
B12	Dancehl2	Cory Tyson	94	2
B13	Dancehl3	Cory Tyson	52	4
B14	Dancehl4	Cory Tyson	98	4
B15	Dancehl5	Ian Fisher	92	8
B16	Reggae1	Cory Tyson	79	4
B17	Reggae2	Ian Fisher	70	8
B18	FJazz1	KEMMEI	92	4
B19	FJazz2	KEMMEI	97	8
B20	FJazz3	KEMMEI	120	8
B21	FJazz4	KEMMEI	100	8
B22	FJazz5	KEMMEI	118	8
B23	FJazz6	KEMMEI	115	4
B24	FJazz7	KEMMEI	120	8
B25	FJazz8	KEMMEI	153	4
B26	FJazz9	KEMMEI	116	4
B27	FJazz10	Oliver Munyak	117	8
B28	FJazz11	Oliver Munyak	117	8
B29	FJazz12	KORG	120	8
B30	Electro1	Oliver Munyak	124	8
B31	Electro2	Tomoki Hirata	114	8
B32	Electro3	KEMMEI	120	4
B33	Electro4	KEMMEI	120	8
B34	Techno1	Oliver Munyak	130	8
B35	Techno2	KORG	130	8
B36	Techno3	KORG	135	8
B37	Techno4	KORG	134	8
B38	Techno5	Doug Beck	140	8
B39	Techno6	KEMMEI	130	8
B40	Techno7	KEMMEI	135	8
B41	Minimal1	KORG	143	8
B42	Minimal2	KORG	142	8
B43	Minimal3	KORG	147	8
B44	Trance1	KORG	140	8
B45	Trance2	KORG	137	8
B46	Trance3	KEMMEI	140	8
B47	Trance4	KEMMEI	132	4
B48	Trance5	Doug Beck	132	8
B49	IDM1	KORG	94	8
B50	IDM2	KEMMEI	120	8
B51	IDM3	KEMMEI	96	4
B52	IDM4	KEMMEI	126	4
B53	IDM5	KEMMEI	135	8
B54	IDM6	KEMMEI	120	8
B55	BreakBt1	KORG	113	8
B56	BreakBt2	KEMMEI	95	8
B57	BreakBt3	KORG	89	8
B58	DownTmp1	Tomoki Hirata	78	8
B59	DownTmp2	Ian Fisher	62	4
B60	DownTmp3	Tomoki Hirata	73	4
B61	DownTmp4	Tomoki Hirata	89	4
B62	DownTmp5	Tomoki Hirata	84	4
B63	Calypso	Cory Tyson	118	4
B64	Zouk	Cory Tyson	111	8

サンプル・ネーム・リスト

No.	Name
0	BD-1
1	BD-2
2	BD-3
3	BD-4
4	BD-5
5	BD-6
6	BD-7
7	BD-8
8	BD-9
9	BD-10
10	BD-11
11	BD-12
12	BD-13
13	BD-14
14	BD-15
15	BD-16
16	BD-17
17	BD-18
18	BD-19
19	BD-20
20	BD-21
21	SD-1
22	SD-2
23	SD-3
24	SD-4
25	SD-5
26	SD-6
27	SD-7
28	SD-8
29	SD-9
30	SD-10
31	SD-11
32	SD-12
33	SD-13
34	SD-14
35	SD-15
36	SD-16
37	SD-17
38	SD-18
39	SD-19
40	SD-20
41	SD-21
42	SD-22
43	SD-23
44	SD-24
45	Rim-1
46	Rim-2
47	Rim-3
48	Clap-1
49	Clap-2
50	Clap-3
51	Clap-4
52	Clap-5
53	Clap-6
54	HH-1C
55	HH-1O
56	HH-2C
57	HH-2O
58	HH-3C
59	HH-3O
60	HH-4C
61	HH-4O
62	HH-5C
63	HH-5O
64	HH-6C
65	HH-6O
66	HH-7C
67	HH-7O
68	Ride-1
69	Ride-2
70	Ride-3
71	Ride-4
72	Ride-5
73	Crash-1
74	Crash-2
75	SplasCym
76	Tom-1
77	Tom-2
78	Tom-3
79	Tom-4
80	BongoHi
81	BongoLo
82	CongaSyn
83	CongaHi
84	CongaLo1
85	CongaLo2
86	Timbales
87	Claves
88	CowbelSy
89	Agogo
90	Triangle
91	Tambouri
92	JunkPerc
93	Shaker
94	Guiro
95	SynPerc
96	WBl-DDD
97	Djembe
98	Udu
99	Zap
100	Scratch1
101	Scratch2
102	SFX-1
103	SFX-2
104	SFX-3
105	SFX-4
106	SFX-5
107	Voice-1
108	Voice-2
109	Voice-3
110	Voice-4
111	Voice-5
112	Voice-6
113	Voice-7
114	Voice-8
115	Voice-9
116	Voice-10
117	Voice-11
118	Voice-12
119	Voice-13
120	Voice-14
121	Voice-15
122	Voice-16
123	Voice-17
124	Voice-18
125	Voice-19
126	Voice-20
127	Voice-21
128	Voice-22
129	Voice-23
130	Clav
131	M1-Organ
132	Flute
133	Trumpet
134	Strings
135	Pizzicat
136	F.Guitar
137	MuteGtr
138	Ac.Bass
139	FingerBs
140	M1PickBs
141	SlapBass
142	Saw
143	BoostSaw
144	Square
145	Triangle
146	SinKick
147	SynSin
148	OctBass
149	NuBass
150	RingBass
151	5thStab
152	UniSaw
153	Lore
154	EPChord
155	OrgGliss
156	PowerChd
157	StrHit-1
158	StrHit-2
159	SynHit-1
160	SynHit-2
161	SynHit-3
162	SynHit-4
163	SynHit-5
164	SynHit-6
165	DrumLP-1
166	DrumLP-2
167	DrumLP-3
168	DrumLP-4
169	DrumLP-5
170	CongaLP
171	LatinLP
172	TablaLP1
173	TablaLP2
174	IndiaLP
175	PercLP-1
176	PercLP-2
177	PercLP-3
178	PercLP-4
179	PercLP-5
180	PercLP-6
181	PercLP-7
182	PianoLP
183	EPLP
184	EPPhrase
185	ClavLP-1
186	ClavLP-2
187	OrgPhras
188	OrganLP
189	SynLP-1
190	SynLP-2
191	GtrLP-1
192	GtrLP-2
193	GtrLP-3
194	GtrLP-4
195	BassLP

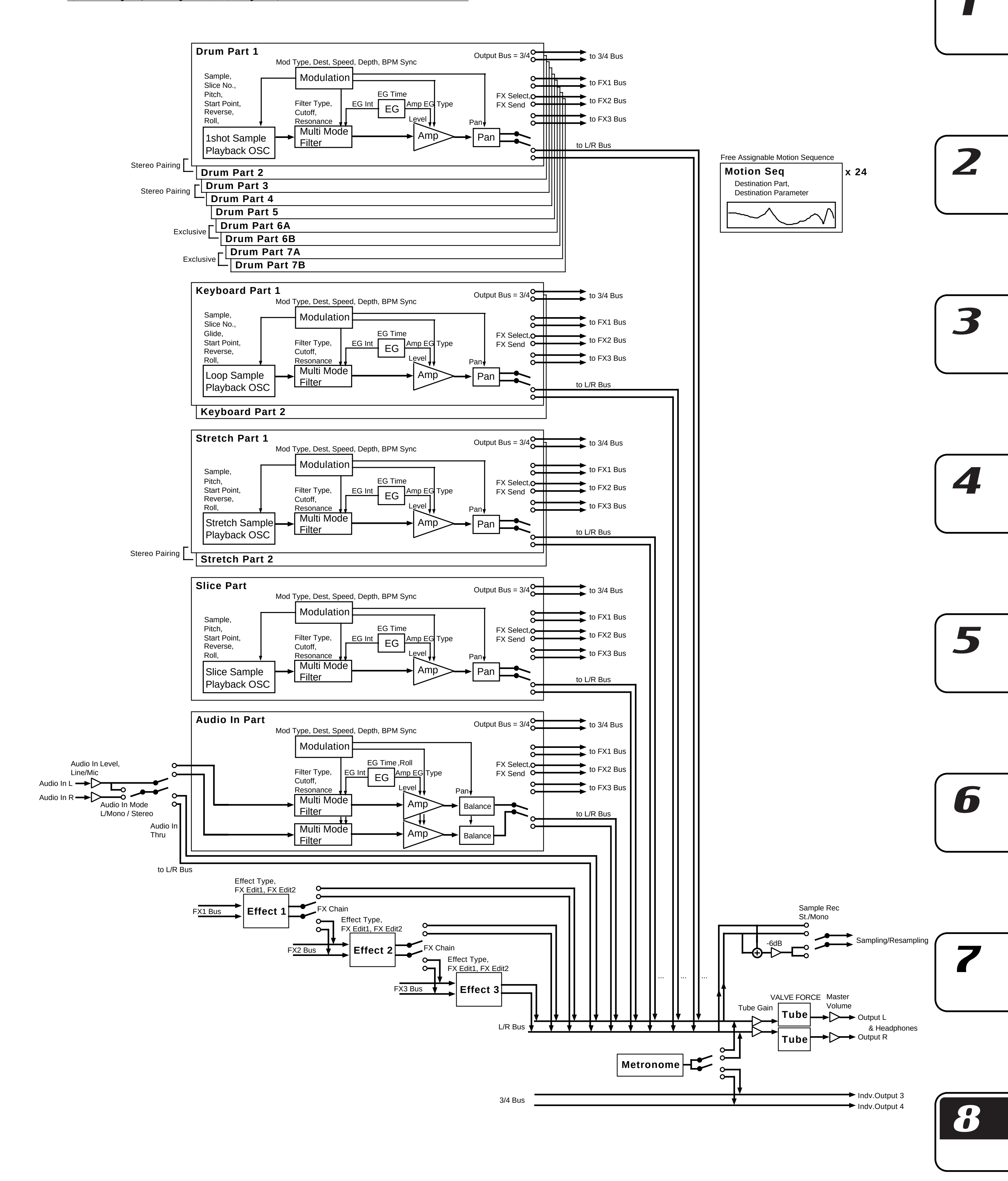
ツマミ/SW ー MIDI対応リスト

PART	MIDI CH(INITIAL)	PARAMETER	CC(INITIAL)	NRPN	MOTION SEQ	SONG EVENT
KEYBOARD1, 2	1(GLOBAL)=CH1 2=CH2	SAMPLE		NRPN	×	×
		SLICE NO.		NRPN	×	×
		START POINT	CC#18		○	○
		REVERSE	CC#19		○	○
		GLIDE	CC#5		○	○
		FILTER TYPE	CC#83		○	○
		FILTER CUTOFF	CC#74		○	○
		FILTER RESONANCE	CC#71		○	○
		FILTER EG INT	CC#79		○	○
		LEVEL	CC#7		○	○
		PAN	CC#10		○	○
		EG TIME	CC#75		○	○
		AMP EG	CC#86		○	○
		ROLL	CC#85		○	○
		FX SEND	CC#91		○	○
		FX SELECT	CC#81		○	○
		MOD TYPE	CC#87		○	○
		MOD DEPTH	CC#90		○	○
		MOD SPEED	CC#89		○	○
		MOD DEST	CC#88		○	○
		MOD BPM SYNC	CC#82		○	○
		PART MOTION SEQ SW	CC#80		-	○
DRUM1-7B STRETCH1, 2 SLICE AUDIO IN (*印はAUDIO INで無効) (**印はSTRETCH1, 2、SLICEで無効)	ALL=CH10	SAMPLE*		NRPN	×	×
		PITCH*		NRPN	○	○
		LEVEL		NRPN	○	○
		PAN		NRPN	○	○
		EG TIME		NRPN	○	○
		AMP EG		NRPN	○	○
		ROLL		NRPN	○	○
		FX SEND		NRPN	○	○
		FX SELECT		NRPN	○	○
		MOD TYPE		NRPN	○	○
		MOD DEPTH		NRPN	○	○
		MOD SPEED		NRPN	○	○
		MOD DEST		NRPN	○	○
		MOD BPM SYNC		NRPN	○	○
		SLICE NO.**		NRPN	×	×
		START POINT*		NRPN	○	○
		REVERSE*		NRPN	○	○
		PART MOTION SEQ SW		NRPN	-	○
ACCENT	GLOBAL(KBD1)=CH1	LEVEL		NRPN	○	○
		PART MOTION SEQ SW		NRPN	-	○
FX1	GLOBAL(KBD1)=CH1	FX TYPE	CC#12		×	○
		FX EDIT1	CC#92		○	○
		FX EDIT2	CC#93		○	○
		FX MOTION SEQ SW	CC#20		-	○
FX2	GLOBAL(KBD1)=CH1	FX TYPE	CC#13		×	○
		FX EDIT1	CC#94		○	○
		FX EDIT2	CC#95		○	○
		FX MOTION SEQ SW	CC#21		-	○
FX3	GLOBAL(KBD1)=CH1	FX TYPE	CC#24		×	○
		FX EDIT1	CC#25		○	○
		FX EDIT2	CC#26		○	○
		FX MOTION SEQ SW	CC#22		-	○
COMMON	GLOBAL(KBD1)=CH1	TEMPO			×	○
		SWING		NRPN	×	×
		ROLL TYPE		NRPN	×	×
		BEAT			×	×
		LENGTH			×	×
		LAST STEP			×	×
		FX CHAIN	CC#23		×	○
		MUTE STATUS		NRPN	×	○
		ACCENT STATUS			×	×
		SWING STATUS			×	×
		OUTPUT BUS STATUS			×	×

索引

1
2
3
4
5
6
7
8

ブロック・ダイアグラム



1
2
3
4
5
6
7
8

[ELECTRIBE・SX(ESX-1)]

Date : 2003.07.15

Model　　MIDIインプリメンテーションチャート　　Version : 1.0

ファンクション…		送信	受信	備考	
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能	1－16 1－16	1－16 1－16	記憶される	
モード	電源ON時 メッセージ 代用	 × **********	3 ×		
ノート ナンバー：	音域	0－127 **********	0－127 0－127		
ベロシティ	ノート・オン ノート・オフ	○ 9n, v=30-127 ×	○ 9n, v=1-127 ×	送信ベロシティはアクセント・レベルで設定	*N *N
アフター タッチ	キー別 チャンネル別	× ×	× ×		
ピッチ・ベンダー		×	○		*C
コントロール チェンジ	0, 32 98, 99 6 121 38 0－95	○ ○ ○ × ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○	バンクセレクト(MSB、LSB) NRPN(LSB、MSB) データエントリー(MSB) リセット・オール・コントローラ データエントリー(LSB) パネルコントロール	*P *C *C *C *3*C
プログラム チェンジ：	設定可能範囲	○ 0－127 **********	○ 0－127 0－127	パターン・モードで送受信	*P
エクスクルーシブ		○	○	Dump機能の操作中は常に送受信可	*2*E
コモン	：ソング・ポジション ：ソング・セレクト ：チューン	○ ○ 0－63 ×	○ ○ 0－63 ×	ソング・モードで送受信	*1 *P
リアル タイム	：クロック ：コマンド	○ ○	○ ○		*1 *1
その他	：ローカル・オン/オフ ：オール・ノート・オフ ：アクティブ・センシング ：リセット	× × ○ ×	× ○ ○ ×		

備考　*P、*C、*E、*N: それぞれグローバル・モードのMIDI Filter(P、C、E、N)が“ ○ ”のとき送受信する。
*1: MIDIモードのClockがIntのとき送信し、受信しない。Extのとき受信し、送信しない。Autoのときタイミング・クロックの入力があれば受信し、送信しない。タイミング・クロックの入力がなければ送信する。
*2: KORGエクスクルーシブ以外にインクワイアリー・メッセージに対応。
*3: MIDIユーティリティの#CC ASSIGNの設定によって送受信する。

モード1：オムニ・オン、ポリ　　モード2：オムニ・オン、モノ　　○：あり

モード3：オムニ・オフ、ポリ　　モード4：オムニ・オフ、モノ　　×：なし

MIDI IMPLEMENTATIONの配付については、コルグお客様相談窓口へお問い合わせください

アフターサービス

■保証書
本製品には、保証書が添付されています。
お買い求めの際に、販売店が所定事項を記入いたしますので、「お買い上げ日」、「販売店」等の記入をご確認ください。記入がないものは無効となります。
なお、保証書は再発行致しませんので、紛失しないように大切に保管してください。

■保証期間
お買い上げいただいた日より一年間です。

■保証期間中の修理
保証規定に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。
本製品と共に保証書を必ずご持参の上、修理を依頼してください。

■保証期間経過後の修理
修理することによって性能が維持できる場合は、お客様のご要望により、有料で修理させていただきます。ただし、補修用性能部品（電子回路などのように機能維持のために必要な部品）の入手が困難な場合は、修理をお受けすることができませんのでご了承ください。また、外装部品（パネルなど）の修理、交換は、類似の代替品を使用することもありますので、あらかじめお買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。

■修理を依頼される前に
故障かな？とお思いになったら、まず取扱説明書をよくお読みのうえ、もう一度ご確認ください。
それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。

■修理時のお願い
修理に出す際は、輸送時の損傷等を防ぐため、ご購入されたときの箱と梱包材をご使用ください。

■ご質問、ご相談について
アフターサービスについてのご質問、ご相談は、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。
商品のお取り扱いに関するご質問、ご相談は、お客様相談窓口へお問い合わせください。

WARNING!

この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です

This Product is only suitable for sale in Japan. Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

株式会社コルグ

お客様相談窓口　　TEL 03（3799）9086

●サービス・センター: 〒143-0001 東京都大田区東海5-4-1 明正大井5号営業所コルグ物流センター内　TEL 03（3799）9085
●名古屋営業所: 〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51　TEL 052（832）1419
●大阪営業所: 〒531-0072 大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F　TEL 06（6374）0691
●福岡営業所: 〒810-0012 福岡市中央区白金1-3-25 第2池田ビル1F　TEL 092（531）0166

KORG 株式会社コルグ
本社: 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-15-12　URL: http://www.korg.co.jp/

